宮本 茂さん「マリオサンシャイン」を語る!

vol.73

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年9月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第7巻第8号(通巻73号)

毎月6日と21日発売!

定価 490 YEN

9/6 2002

新装刊2号

初体験レポート

ポケットモンスター ルビー サファイア

特集インタビュー セガの巨匠たち

新作発表!!
エターナルアルカディア レジェンド
ソニックメガコレクション

どこよりも速い!
3Dマップ大攻略

スーパーマリオサンシャイン

©2002 Nintendo

特報!!

初回生産分にはもれなく
「**限定カラースナイプマスター**」
が**店頭でもらえるぞ!!**　（非売品）

ゲームでは、「ブルーユニコン隊」のザンが乗る機体として大活躍するぞ！もちろん**ゼンマイ式**で、動くぞ！

※限定カラースナイプマスターは、なくなり次第終了とさせていただきます。

ミッションモード

ゲーム**オリジナルキャラ＆ストーリー**による
ミッションバトルモードを搭載！共和国サイド、
帝国サイドの**2種類のストーリー**が楽しめる！

様々なZOIDSを操り、作戦を遂行せよ！

ZOIDS バトルモード

TVアニメキャラ**25人以上登場！**
ボイスはTVアニメ声優陣による**新収録。**
CPU対戦では**2対2**のチームバトルが可能！
2P対戦では**カスタマイズ**したZOIDSを使って
1対1のバトルが熱い！

炸裂する必殺技!

白熱の2P対戦!

ZOIDSカスタマイズ

登場ZOIDSは**80種類以上。**
カスタマイズできるパーツは**100種類以上！**
君だけのZOIDSに改造せよ!！

＊画面写真は開発中のものです。
＊このページに掲載されている商品の価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
＊掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。

3D対戦アクションゲーム　8月9日発売予定　6,800円（税別）
©1983-2002 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO･MBS･JRK
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
株式会社トミー　本社 〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03(3693)1031(お客様相談室)
たのしいTOMYの情報はインターネットで http://www.tomy.com
ホームページではこども商品券が当たるアンケートコーナーを実施中です

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
夏休みのとっておきゲームがいっぱい！
女の子向けゲームに定評のあるエム・ティー・オーの最新作だよ！
わが家の新しいおともだち!
かわいい子猫
なかよしペットアドバンスシリーズ③
いっぱいあそんでニャン
子猫ちゃん、ゲームでいっしょに暮らそうね！
大好評！なかよしペットアドバンスシリーズ
待望の最新作登場！
8月9日(木)発売予定
4,800円(税別予価)
「子猫大好き！でも今は飼えないよ～！」そんな悩める猫ちゃん好きに贈る、子猫のゲーム登場！選べる子猫はアメリカンショートヘアなど人気の13品種。お散歩、遊び、感情表現、鳴き声まで、本物そっくりなかわいい子猫がゲームボーイアドバンスで飼えるよ！
毛色違いもいるよ！
トラネコ
チャトラ
ミケネコ
ミケイロ
ロシアンブルー
ダークブルー
PM 2:05
ゴロゴロゴロ…
お散歩だニャン
PM 3:10
キャットフードメーカー
アイムス・ジャパン
のフードも登場!
IAMS
キトン
Eukanuba
チキン&ライス
わが家の新しいおともだち!
かわいい子猫
いっしょにあそんでニャン!
なかよしペットアドバンスシリーズ③
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
協力：プレミアム・ペットフードメーカーのアイムス・ジャパン株式会社　© 2002 MTO Co.Ltd
本物そっくりのペットがゲームで飼える!なかよしペットシリーズ大好評発売中!
ゲームボーイアドバンス専用
かわいいハムスター
なかよしペットアドバンスシリーズ①
かわいいハムスター
かわいい仔犬
なかよしペットアドバンスシリーズ②
かわいい仔犬
ゲームボーイカラー専用
GAME BOY COLOR
かわいいウサギ
なかよしペットシリーズ②
かわいいウサギ
かわいい仔犬
BOW
WOW
なかよしペットシリーズ③
かわいい仔犬
かわいい子猫
Mew
Mew
なかよしペットシリーズ④
かわいい子猫
かわいいハムスター2
ゲームボーイ カラー専用
なかよしペットシリーズ⑤
かわいいハムスター
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。
「ADVANCE」は任天堂の登録商標です。

アドバンスでかわいいゲーム続々登場！
ときめき夢シリーズ①
お花屋さんになろう！
なれるよ！
憧れのお花屋さん♪
みんなの夢
ゲームで叶えよ！
大好評クッキングシリーズに続き、エム・ティー・オーから
女の子の夢を叶える新シリーズ登場！
大好評発売中
4,800円(税別)
© 2002 MTO Co.Ltd
フラワータウンで大好きなお花を集めて、いろんなお花を組み合わせて自分だけの花束やリースや花篭が作れるよ！ 自然にお花の知識やフラワーアレンジメントのコツまでわかっちゃう。楽しいミニゲームも盛りだくさんだよ！
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
花いっぱいの ふうけいを
とりもどしたいわ♡
アマリリス
魔法の裁縫箱が紡ぎだす
少女たちとテディベアの物語…
大好評!!名付け親キャンペーン
もうすぐ応募締切だよ！
詳しくは下のコラムを見てね。
かわいい名前待ってるよ！
わたしにも、動くベアちゃんを
作ってくれないかなぁ？
はい いいえ
そうびはしょをえらぼう
カウボーイハット
そうびひん なし
バンダナ
ブーツ
ウクレレ
ロングコート
そうびひん なし
やめる
ROSE BEAR® 吉川照美デザイン
ミニチュアベアつき
大好評発売中
初回限定セット
5,480円(税別)
大好き Lovely Teddy テディ
みなさん、たくさんの
ご応募ありがとう！
by吉川照美
かわいい名前
いっぱい来てるよ！
ボクの名前まだまだ募集中！
大好きテディ名付け親キャンペーン締切迫る！
応募期間：4月19日～8月31日（消印有効）
大好きテディ名付け親キャンペーンにたくさんの御応募ありがとうございます！
大好評につき延長した応募期間も残りわずか、まだの方はお急ぎください。
ROSE BEAR® 吉川照美先生が「大好きテディ」のために制作したオリジナルベア（左の写真で吉川先生が抱いているベア）につけるかわいい名前を募集中です。採用された方には吉川先生のオリジナルベアのレプリカを制作しプレゼント！
ハガキにテディベアの名前と、あなたの氏名、住所、電話番号、年齢を明記の上、下記の宛先までご応募ください。
〒222-0033 横浜市港北区新横浜 2-12-12
エム・ティー・オー（株）「大好きテディ」名付け親キャンペーン係
ゲームを買うとダブルチャンスでプレゼント！
愛のゴールドベア
幸せのシルバーベア
パッケージに同梱のアンケート ハガキで応募すると、
さらに抽選で合計 100 名様に愛のゴールドベア、
幸せのシルバーベアをプレゼント！
※イラストと賞品は、異なる場合がございます。
© 2002 MTO Co.Ltd. ROSE BEAR® 吉川照美 協力：特定非営利活動法人 日本テディベア協会 / 伊豆･那須･箱根テディベアミュージアム
エム・ティー・オー株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-12-12
お問合せ (045)476-5439 (月～金 /13:00～17:00)
http://www.mto-power.com

NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
Disney's
ミッキーマウスの
不思議な鏡（ふしぎなかがみ）
鏡の中の世界には
不思議な謎がいっぱい！
ミッキーと一緒に
あっちこっちクリックしよう！
ゲームボーイアドバンスでも
ミッキー大活躍!!
Disney's ミッキーとミニーのマジカルクエスト
同時発売
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）
■アクションゲーム
■1～2人用（通信ケーブル・GBAケーブル対応）
GAME BOY ADVANCE
2002年 8月9日（金）発売
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）
■1人用（2Pサポート機能付）
■クリックアドベンチャー
鏡の世界へ・・・
なにがあるのかな？
Disney INTERACTIVE
developed by CAPCOM
ゲームのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには別売の
ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード が必要です。使用ブロック数：3
©2002 Disney. Licensed to Nintendo. Developed by Nintendo and CAPCOM.
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL (075) 662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

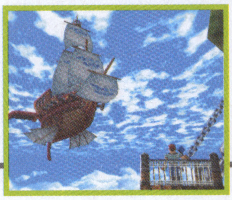
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2002 9/6 vol.73
Cover Design 大條 千鶴子

CONTENTS

総力特集

どこよりも早い 28ページ 3Dマップ 攻略
26 スーパーマリオサンシャイン
●「宮本茂さんが『マリオサンシャイン』を語る」は20ページから

セガ スペシャル企画
●ニンドリ恒例インタビュー
81 セガの巨匠たち 中 裕司さん&大場 規勝さん登場!
●セガ話題作ピックアップ!!
88 エターナルアルカディア レジェンド
92 ソニック メガコレクション
94 ファンタシースターオンライン



新作ソフト&攻略情報

●ぶち抜き独占プレイレポート!
16 ポケットモンスター ルビー・サファイア
54 ファイアーエムブレム 封印の剣
58 黄金の太陽～失われし時代
112 スーパーロボット大戦R
100 ロックマンフォルテ
118 CAPCOM VS.SNK2 EO
122 風のクロノアG2
102 グレイテストナイン
126 プロ野球チームを作ろうアドバンス
106 ゾイドバーサス
65 連載コミック スターフォックス～愛しのファルコ

連載企画

149 ●任天堂の質問箱
12 ●毎月新聞 TURBO
162 ●それゆけマリオ親衛隊
168 ●ドリテクの殿堂
154 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
156 ●トランセル種市のポケモン堂
158 ●カプコマニア
160 ●セガ魂
175 ●GC新作ソフトカタログ
10 ●ニンドリヘッドライン&ランキング
146 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
6 ●読者プレゼント
131 ●ニンドリ学園
134 ●スターフォックスコミック通信
137 ●とことんカタンね! ●お宝ゲーム古tion
138 ●姫川明(H・N)のゲーム風景論
144 ●すすめ! 天任家族 by はやのん
15 ●みすずリンクのNewsDREAM
140 ●ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
141 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
136 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
143 ●アキバのソウバ
147 ●マッスルアンケート&8月号当選者発表

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

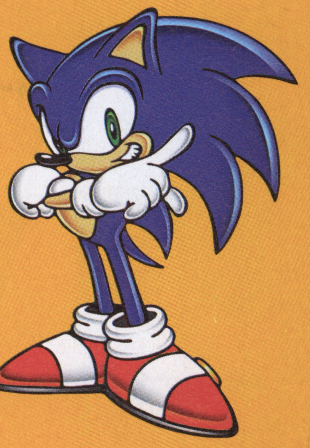
GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

18WHEELER 172
エターナルアルカディア レジェンド 88
オールスターベースボール2003 108
CAPCOM VS. SNK2 EO 118
極 麻雀DXII～The 4th MOND21 Cup Competition～ 174
スーパーマリオサンシャイン 26
ゾイドバーサス 106
ソニック メガコレクション 92
どうぶつの森+ 154
ビーチスパイカーズ 127
ファンターシースターオンライン エピソード1&2 94
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC. 170

ゲームボーイアドバンス

黄金の太陽～失われし時代 58
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント 122
グレイテストナイン 102
クロノア アクションRPG 123
シャーマンキング 超・占事略決2 124
ズーキューブ 173
スーパーロボット大戦R 112
超魔界村R 126
テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 96
ときめき夢シリーズ① お花屋さんになろう! 111
なかよしペットアドバンスシリーズ③ 可愛い子猫 110
なかよし幼稚園 174
ファイアーエムブレム封印の剣 54
プロ野球チームをつくろう!アドバンス 104
ポケットモンスター ルビー・サファイア 16
ミッキーとミニーのマジカルクエスト 109
南の海のオデッセイ 98
メタルガン・スリンガー 99
ロックマン&フォルテ 100



©2002 Nintendo ©SEGA／OVERWORKS,2000,2002 ©SEGA CORPRATION ©2002 Pok'emon ©1995-2002 Nintendo/Creattures Inc./GAME FREAK inc.
©毎日コミュニケーションズ／ambit 2002 禁無断転載

2号連続

合計200名!!

ニンドリリニューアル記念の大プレゼント第2弾！ 前号と合わせて200名の皆様にレアアイテムを始めとしたお宝グッズをお届けします。147ページのアンケートハガキで応募してね。

お宝グッズ大放出！ 第2弾

超貴重品特選グッズ

なかなか入手できないものばかりを集めました

1 3名 宮本茂さんサイン入り スーパーマリオサンシャインポスター

マリオの生みの親 宮本さんのサイン入り!!

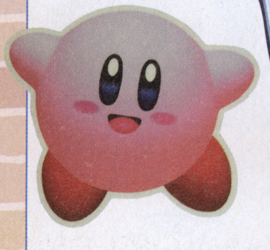
みんなが待ち望んでいた、期待の『マリオ』の最新作の店頭告知用ポスターに、プロデューサー宮本茂さんのサインを入れて3名様に。

2 1名 Nintendoバッグ

有名メーカー製の価値あるバッグ!!

前号のプレゼントで応募が殺到したゲームキューブのロゴ入りバッグを再びプレゼント。有名メーカー、マウンテンスミス社製のバッグなのだ。

3 3名 ニンドリお宝グッズセット



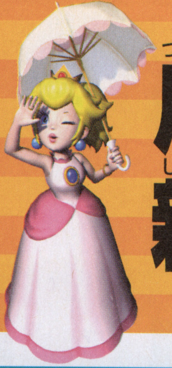
ニンドリ特製の『カービィ』のマウスパッドと、ニンドリロゴ入りヒゲ腕時計に、昨年のNSWで即完売した『ゼルダ』の懐中時計をセットで。

ゼルダの伝説の懐中時計も！

4 1名 糸井重里さんサイン入り MOTHER2オリジナル・イメージ・アルバム

超レアCDにサインを入れて!!

SFCの名作RPG『MOTHER2』の今となっては入手困難なオリジナル・イメージ・アルバムCDを、同ソフトのプロデューサー糸井重里さんのサイン入りでプレゼント。



月2回刊開始でますますパワーアップ！新ニンドリをこれからもよろしくね！

激レアグッズ

サイン入りグッズや世界でも数少ない超貴重なグッズなどです

5 1名 鈴木裕さんサイン入り 鈴木裕GAMEWORKS VOL.1

ゲームが遊べるGD-ROM付き

提供：セガ　AM-2

セガAM－2のクリエイター、鈴木裕さんの全ての作品を網羅したムックに本人のサインを入れて。5本のゲームが遊べるドリームキャスト用GD-ROMも付いているぞ。

6 1名 ソニックアドベンチャー2US版 サウンドトラック サンプル盤

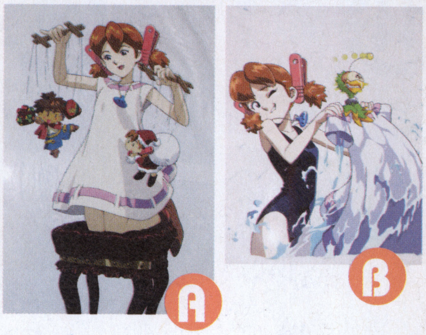
幻のサンプル盤CDを未開封で

提供：セガ

『ソニックアドベンチャー2』のアメリカ版サウンドトラックのサンプル盤CDを、未開封の状態でプレゼント。世界でも数少ない貴重なCDなのだ。

7 2名 ワンダープロジェクトJ2 描き下ろしセル画

ジョゼットのかわいい2種類のセル画



提供：エニックス

N64用ソフト『ワンダープロジェクトJ2』の主人公ジョゼットの貴重な描き下ろしセル画。A・Bどちらのセル画を希望かも明記して応募してね。

8 1名 ライトボーイアドバンス

世界で唯一の貴重なカラー

提供：キーズファクトリー

ライトボーイアドバンスの新色用の試作機として作成された機体。発売されていないため、この世に少ししか存在しない貴重なカラーのライトボーイアドバンスだ。

9 3名 任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES

任天堂公認のマリオTシャツ

前号の「WE LOVE MARIO!」に登場した、江南さんのお店「LOFTMAN」でしか売っていない任天堂公認のマリオTシャツを3名様に（サイズは男性用Mサイズのみ）。

10 1名 伊藤あしゅらさんサイン本＋オリジナルペイント ゲームボーイカラー

かっこいい真っ赤なGBC本体

提供：伊藤あしゅらさん

伊藤あしゅらさんのサイン入りの『ピクロス』の本に、あしゅらさんがフェラーリ風の真っ赤なオリジナルペイントを施したGBC本体をセットで。

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2002年8月20日 **当選発表** Nintendo DREAM Vol.75（9月6日発売）

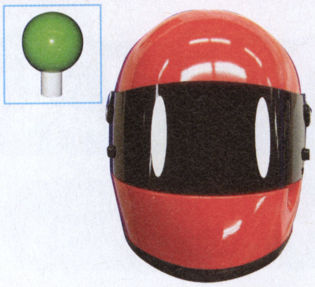
メーカー提供グッズ

人気キャラのおもちゃやレアグッズなどいっぱい揃ってます

11 3名 浦和レッズピンバッジセット

提供：セガ
Jリーグ浦和レッズのイレブンたちの額に入った豪華なピンバッジセット。シリアルナンバー入りで、限定500個しか作られていないのだ。

12 1名 ボンバーマンヘルメット



提供：ハドソン
ボンバーマンの顔を模したバイク用の真っ赤なヘルメット。頭に付いているちょんまげ風の飾りも付属しているぞ。

13 2名 Ubiソフト ロゴ入りショルダーバッグ

提供：Ubiソフト
E3の会場でのみ配布されたUbiソフトのロゴが入ったショルダーバッグ。ベルトの部分には、便利な携帯電話入れも付いているのだ。

14 30名 新機世界エヴォルシア 特製トートバッグ

提供：ESP
GCソフト『新機世界エヴォルシア』の主人公マグのイラストがプリントされた特製のトートバッグ。

15 3名 RUNE ポスター＋クオカード

提供：フロム・ソフトウェア
GCソフト『RUNE』の店頭告知用ポスターと、主人公カチュアがプリントされたクオカードをセットにして。

16 5名 セガ非売品 GBAソフトケースセット

提供：セガ
『グレイテストナイン』『サカつく』『やきゅつく』のロゴが入った非売品のGBAソフト用ケースを3種類セットにして。

17 6名 ビクターインタラクティブソフトウェア 非売品グッズセット

提供：ビクターインタラクティブソフトウェア
GBAソフト『学校をつくろうアドバンス』の連絡帳とクオカードに、N64ソフト『川のぬし釣り64』の特製パズルをセットにして。

18 2名 メタルガン・スリンガー BILLY'S ANGEL 声優サイン色紙

提供：アットマーク
毎週土曜に文化放送「アニゲマスター」内で放送中のラジオに出演の声優さんのサイン。A・Bどちらを希望するかも明記して応募してね。

19 3名 アタリTシャツ

提供：インフォグラム
インフォグラムより復活を遂げた、昔懐かしい「アタリブランド」のロゴが入った真っ赤なTシャツを3名様に。

20 5名 コミック アンジェリークパラレルカーニバル

提供：コーエー
総勢17名もの作家陣が『アンジェリーク』のもしもの世界を、4コマ漫画で描いた人気コミックシリーズの第2弾を5名様に。

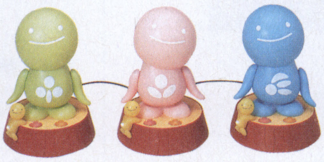
21 1名 コミック 中国語版『ゼルダの伝説』上下巻セット

提供：姫川明さん
本誌でゲーム風景論を連載中の姫川明先生の、『ゼルダの伝説』コミックの中国語版コミックを上・下巻セットにしてプレゼント。

22 3名 MUTSU ユキムツ Sスタイル

提供：トミー
丸い水槽に入った電子ペット「MUTSU」のユキムツバージョンを3名様に。いろいろ世話して仲良くなろう。

23 3名 のほほん はなうたの民 3体セット



提供：トミー
「のほほん」がはなうたを歌って踊るなごみ系のおもちゃ。歌うはなうたがそれぞれ違う3色の「のほほん」をセットでプレゼント。

24 3名 のほほん ひだまりの民 3体セット

提供：トミー
明るい場所なら、いつでも「のほほん」が静かにゆらゆらとかわいく動くおもちゃ。空色、黄色、桃色の3色をセットでプレゼント。

25 3名 ZOIDS BLOX

提供：トミー
いろいろなパーツをブロックのように組み替えてオリジナルゾイドが作れるおもちゃ。8月下旬に発売予定のシリーズ最新の2体をセットで。

緊急告知

君の希望グッズをニンドリが作ります!

ニンドリ応募者全員サービス企画案大募集!

「こんなグッズが欲しいけど売ってないよぅ…」とお嘆きのあなた。そのグッズのアイデアをニンドリまで送って下さい! いろいろなグッズを作成してきたニンドリが、君のグッズアイデアを応募者全員サービスとしてホントに実現しちゃいます! なお企画案を応募する際は、そのグッズを応募者全員サービスとした場合、いくらまでなら欲しいか必ず書いて下さいね。

企画案例

- N64版&GC版『ゼルダの伝説』Wリンクストラップ
- 本誌で連載した『スターフォックス』コミックの単行本
- フォックスのふさふさぬいぐるみ
- 任天堂人気キャラピンバッジセット…などなど

これまでのニンドリ特製グッズ

これまでニンドリが読者プレゼント用や、応募者全員サービス用として作成し、大好評を博してきた特製グッズの一部を紹介。これまでのニンドリ特製グッズは実用性の高いカレンダーやコレクション性の高いテレカなどさまざま。グッズ企画案を考える際の参考になる?

任天堂ゲームカレンダー2002

今や毎年恒例となりつつある、ニンドリ特製任天堂ゲームカレンダー。非常に人気の高い応募者全員サービス企画です

ゼルダの伝説　テレホンカード

『時空の章』と『大地の章』の2タイトルが発売された『ゼルダの伝説ふしぎの木の実』のテレカ

星のカービィ64　カービィ型マウスパッド

ニンドリがまだ64ドリームだった頃に作成したカービィ型のマウスパッド。市販のものと比べても遜色ない使い心地です

ニンドリロゴ入り巾着

64ドリームからニンテンドードリームに代わった際に、読者プレゼント用として作成した巾着袋

ニンドリロゴ入りヒゲ時計

読者プレゼント用に少量だけ作成された、文字盤にあしらえたヒゲがオシャレな腕時計

企画案を送ってくれた人の中から抽選で各1名様に…

宮本 茂さんサイン入り スーパーマリオサンシャインソフト

または…

宮本 茂さんサイン入り ピクミンサウンドトラック

ピクミンのCDに直筆サインを頂いているところ。この貴重なCDも抽選でプレゼントしちゃいます!

…のどちらか一つをプレゼント!!

あて先はこちら!!

官製はがきに、
①作って欲しいグッズの企画案とそのグッズを応募者全員サービスした場合の希望金額。
②欲しいプレゼントの名前。
③自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「グッズ企画案募集」係

まで、お送りください。締め切りは8月31日(必着)。
当選者の発表は76号(9月21日発売)にて行ないます。

©2002 Nintendo

この先1カ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

夏休み真っ盛り! 海、山、そして『マリオサンシャイン』を楽しんでるかな? 今年の夏休みは、各地で楽しいゲームイベントがたくさん開催されているぞ。月間カレンダーをチェックしてぜひ行って見るべしっ!

イベント セガのイベントで「お楽しみダウンロード」

毎週土日、全国のイトーヨーカドー、ジャスコでは、「わくわくゲームパーティ」で「おたのしみダウンロード」を実施中。GBA本体を持っていくと、「レアチャオ」、「みんなでぷよぷよ　とこぷよ限定版」「チューチューロケットパズル」を無料でダウンロードできるのだ。GBA本体を持っている人は、右のカレンダーに書いてある会場をチェックしよう! ただし、「おたのしみダウンロード」でダウンロードしたデータは、GBA本体の電源を切ると消えてしまうぞ。

↑ソフトを持ってなくても、GBA本体さえあればダウンロードできるぞ

その他 夏休みとともに書き換え終了

ローソン各店舗に設置されている端末「Loppi」でおこなうSFC、GBの書き換えサービス「ニンテンドウパワー」が8月31日をもって終了することになった。埋もれた名作を蘇らせ、良質の新作を生み出してきたサービスの終了はホントに残念。9月1日以降は下にある任天堂のお客様窓口で書き換えサービスを継続することになったぞ。ただし、近くのお店で気軽に書き換えできるのは8月31日が最後。気になるタイトルがあったら、夏休みが明ける前に書き換えよう。

↑思い出の名作をたくさんリメイクしてくれたニンテンドウパワー

問い合わせ先

本社サービスセンター	〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL：075-662-9611 電話受付時間はAM9:00~PM5:00（土・日・祝祭日を除く）
東京サービスセンター	〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL：03-3254-1647 電話受付時間はAM9:00~PM5:00（土・日・祝祭日を除く）
大阪サービスセンター	〒531-0074 大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL：06-6376-5970 電話受付時間はAM9:00~PM5:00（土・日・祝祭日を除く）
名古屋サービスセンター	〒451-0041 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL：052-571-2506 電話受付時間はAM9:00~PM5:00（土・日・祝祭日を除く）
岡山サービスセンター	〒700-0026 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL：086-252-2038 電話受付時間はAM9:00~PM5:00（土・日・祝祭日を除く）
札幌サービスセンター	〒060-0009 札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL：011-612-6930 電話受付時間はAM9:00~PM5:00（土・日・祝祭日を除く）

月間カレンダー 2002年8月～9月

8月

6	(火)	先負	Nintendo DREAM Vol.73発売
			■風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント
			●ニンテンドーゲームキューブ in スパワールド(大阪:スパワールド世界の大温泉)開催中　9月1日まで
			●JR西日本夏休みスタンプラリー2002(『スーパーマリオサンシャイン』のスタンプを集める)開催中　8月18日まで
7	(水)	仏滅	北海道の有珠山が噴火(1977年)
8	(木)	大安	■オールスターベースボール2003
			■グレイテストナイン　■プロ野球チームをつくろう!アドバンス
9	(金)	先勝	●ポケモンフェスタ2002中国・四国(広島サンプラザ)
			■極　麻雀DXⅡ~The 4th MONDO21Cup Competition~　■ミッキーマウスの不思議な鏡
			■ZOIDS VS.
			■なかよしペットアドバンスシリーズ③　かわいい子猫　■ミッキーとミニーのマジカルクエスト
			■ドラゴンボールZ　伝説の超戦士たち　■ハムスター物語GB+マジハームの魔法の少女
			■ピチューブラザーズミニ(ポケモンミニ専用ソフト)
10	(土)	友引	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー千歳店、仙台泉店、浜松宮武店、ジャスコ川口前川店、久御山店、パークプレイス大分店)11日まで
11	(日)	先負	●ポケモンフェスタ2002九州(西日本総合展示場)
12	(月)	仏滅	阿波踊り(徳島)15日まで
13	(火)	大安	徳川吉宗、八代将軍に就任(1716年)
14	(水)	赤口	シートン誕生(1860年)
15	(木)	先勝	終戦記念日(1945年)
16	(金)	友引	京都五山送り火開催
17	(土)	先負	●『カスタムロボGX』チャレンジバトル大会(9月1日まで各会場にて開催)※詳細は毎月新聞turbo参照
			●『大乱闘スマッシュブラザーズDX』大会(トイザらス各店舗)
			●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー函館店、葛西店、六地蔵店、ジャスコ利府店、浜松西店)18日まで
18	(日)	仏滅	●『大乱闘スマッシュブラザーズDX』大会(トイザらス各店舗)
19	(月)	大安	●『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』トライアル期間終了
20	(火)	赤口	3色の交通信号機登場(1931年)
21	(水)	先勝	Nintendo DREAM Vol.74発売
22	(木)	友引	樺太千島交換条約批准(1875年)
23	(金)	先負	■遥かなる時空の中で　■ミスタードリラーエース　ふしぎなバクテリア
24	(土)	仏滅	●『大乱闘スマッシュブラザーズDX』大会(トイザらス各店舗)
			●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー旭川店、東大阪店、ジャスコ郡山フェスタ店、南砂店、岡崎南店)25日まで
25	(日)	大安	●『大乱闘スマッシュブラザーズDX』大会(トイザらス各店舗)
26	(月)	赤口	ミュンヘンオリンピック開催(1972年)
27	(火)	先勝	●『スマブラDX』コンサート(東京文化会館大ホール)
28	(水)	友引	外国為替で変動相場制採用(1971年)
29	(木)	先負	■WTAツアーテニス　プロエディション
			■姫騎士伝説-Princess Blue-
30	(金)	仏滅	■ブラックマトリクスゼロ
31	(土)	大安	●「ニンテンドウパワー」サービス終了
			●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー福住店、弘前店、ジャスコマリンピア店、四日市尾平店)9月1日まで

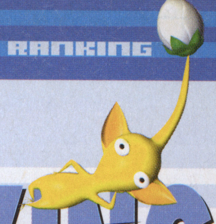
9月

1	(日)	赤口	第2次世界大戦はじまる(1939年)
2	(月)	先勝	宝くじの日
3	(火)	友引	王貞治、756号ホームランの世界記録達成(1977年)
4	(水)	先負	関西国際空港開港(1994年)
5	(木)	仏滅	■J.LEAGUE　プロサッカークラブをつくろう!アドバンス
6	(金)	大安	Nintendo DREAM Vol.75発売
			■レッスルマニアX8
			■伝説のスタフィー

■—ニンテンドーゲームキューブ　■—GBアドバンス　■—GBカラー　■—ハード・周辺機器　●—イベントなど

はみだしHEADLINE●8月27日の『スマブラ』コンサート。チケット購入の応募が殺到し、プレミアチケットに。編集部では、トランセル種市が見事ゲット。なんと4枚も手に入れて、外れたかやん、うらめしそう。

©1989,1998 Nintendo



ソフト、ハード売り上げ本数も加わってパワーアップ

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 7月8日～7月21日集計

順位	前回	売上本数／累計	機種	タイトル／データ
1	初	334,909 / 334,909	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●6800円
2	初	39,909 / 39,909	GC	実況パワフルプロ野球9 ●コナミ ●SPT ●7月18日 ●6800円
3	初	39,567 / 39,567	GBA	ヒカルの碁2 ●コナミ ●TBL ●7月18日 ●4800円
4	↓2	34,229 / 211,754	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説 ●コナミ ●TBL ●7月4日 ●4800円
5	↓1	31,810 / 215,959	GBA	黄金の太陽 ～失われし時代～ ●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●4800円
6	↓3	27,155 / 138,471	GB	From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記！ ●バンプレスト ●RPG ●6月28日 ●4500円
7	初	17415 / 17,415	GBA	クラッシュ・バンディクー アドバンス ●コナミ ●ACT ●7月18日 ●4800円
8	↓4	15,620 / 165,635	GBA	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ ●任天堂 ●ADV ●5月31日 ●4800円
9	↓5	13,278 / 360,915	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 ●カプコン ●RPG ●2001年12月14日 ●4800円
10	初	10326 / 10,326	GBA	メダロットG カブトバージョン ●ナツメ ●ACT ●7月19日 ●4800円
11	↑11	9,415 / 163,626	GBA	ロックマン ゼロ ●カプコン ●ACT ●4月26日 ●4800円
12	↑16	8,263 / 1,117,134	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX ●任天堂 ●ACT ●2001年11月21日 ●6800円
13	初	8,079 / 8,079	GBA	超魔界村R ●カプコン ●ACT ●7月19日 ●4800円
14	初	7,763 / 7,763	GBA	メダロットG クワガタバージョン ●ナツメ ●ACT ●7月19日 ●4800円
15	↓9	7,646 / 630,622	GBA	スーパーマリオアドバンス2 ●任天堂 ●ACT ●2001年12月14日 ●4800円
16	↓8	6,719 / 326,293	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣 ●任天堂 ●SLG ●3月29日 ●4800円
17	初	6,687 / 6,687	GC	ビーチ スパイカーズ ●セガ ●SPT ●7月19日 ●6800円
18	↓7	6,655 / 587,130	GC	どうぶつの森＋ ●任天堂 ●ETC ●2001年12月14日 ●6800円
19	↑圏外	6,510 / 555,365	GC	ルイージマンション ●任天堂 ●ACT ●9月14日 ●6800円
20	↓19	6,497 / 19,382	GBA	爆転シュートベイブレード2002 いくぜ!爆闘!超磁力バトル!! ●ブロッコリー ●ACT ●6月27日 ●4800円

『マリオサンシャイン』ロケットスタートでダントツトップ

GCユーザー待望の『スーパーマリオサンシャイン』が、売り上げ30万本超の順調な滑り出しで2位以下を大きく突き放した。この勢いなら累計100万本、いや200万本も夢じゃないかも！

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.72より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル／データ
1	→1	1920	GC	ゼルダの伝説GC ●任天堂 ●ACT ●12月 ●価格未定
2	↑3	1096	GC	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●6800円
3	↑6	834	GBA	ポケットモンスター ルビー・サファイア ●任天堂 ●RPG ●2002年末定 ●価格未定
4	→4	798	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●11月 ●価格未定
5	↑9	430	GC	スターフォックス（仮） ●未定（開発：ナムコ・任天堂） ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
6	↑7	384	GBA	ゼルダの伝説GBA（仮） ●任天堂 ●12月 ●RPG ●価格未定
7	↑8	375	GC	メトロイドプライム（仮） ●任天堂 ●今冬 ●SHT ●価格未定
8	↓5	372	GBA	星のカービィGBA（仮） ●任天堂 ●10月 ●ACT ●価格未定
9	↑10	329	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●今秋 ●ADV ●価格未定
10	↑12	288	GC	マリオテニスGC（仮） ●任天堂 ●発売日未定 ●SPT ●価格未定
11	↑15	260	GC	F-ZERO GC（仮） ●任天堂 ●2002年末 ●RCG ●価格未定
12	↑13	236	GC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 ●セガ ●9月12日 ●RPG ●6800円
13	初	220	GBA	ブラックマトリクスゼロ ●NECインターチャネル ●8月30日 ●RPG ●5800円
14	→14	159	GC	テイルズシリーズ（タイトル未定） ●ナムコ ●2003年7月 ●RPG ●価格未定
15	↑16	137	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●9月 ●ACT ●価格未定
16	初	122	GC	バイオハザード4 ●カプコン ●発売日未定 ●ADV ●価格未定
17	↓11	118	GC	ワリオワールドGC（仮） ●任天堂 ●12月 ●ACT ●価格未定
18	↓17	114	GC	マリオゴルフGC（仮） ●任天堂 ●発売日未定 ●SPT ●価格未定
19	初	108	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●9月6日 ●ACT ●5800円
20	→20	99	GBA	逆転裁判2 ●カプコン ●今秋 ●ADV ●価格未定

連載コミック効果!?　『スターフォックス』への期待上昇中

『ゼルダ』独走の感が漂う期待ランキング。『マリオ』に代わり、『スターフォックスアドベンチャー』が2位に。ナムコの『スターフォックス（仮）』も急上昇。本誌連載コミックで期待度上昇!?

家庭用、携帯ゲーム ハード売り上げ TOP5 7月8日～7月21日集計

順位	前回	売上台数／累計	ハード名	発売元・発売日・価格
1	→1	155,856 / 9,257,627	プレイステーション2	●SCE ●00年3月4日 ●29800円
2	→2	75,235 / 5,450,418	ゲームボーイアドバンス	●任天堂 ●01年3月21日 ●8800円
3	初	39,902 / 39,902	スワンクリスタル	●バンダイ ●7月12日 ●7800円
4	↓3	38,262 / 1,819,685	ニンテンドーゲームキューブ	●任天堂 ●01年9月14日 ●19800円
5	↓4	6,049 / 223,105	Xbox	●マイクロソフト ●2月22日 ●24800円

ライバル登場！ しかしGBアドバンスを脅かすには至らず

GBAがほぼ独占している携帯ハード機市場。7月12日、唯一のライバル機「ワンダースワン」の新機種「スワンカラー」が発売された。しかしGBAの優位はまったく変わらず強い!!

Original Ranking　Vol.72のアンケートより 新生ニンドリの感想は？

Vol.72読者アンケート「今回のリニューアルで感じたこと」を集計。ダントツで多かったのは本の厚さ。新創刊号ということで編集部一同がんばって作りました！　アンケートは確かに難しくなったけど、みんなの意見を誌面に反映するためにご協力を！　5位に関しては、今号でさっそく意見を反映しインタビュー大充実号に。満足いただけましたか？

1	ボリュームがすごい／この価格でこの厚さはすごい	40%
2	記事が読みやすくなった	16%
3	読者コーナーがもう少し欲しかった	14%
4	アンケートの書き方が難しい	10%
5	開発者インタビューがなかったのは残念	9%

はみだしRANKING●前号募集したオリジナルランキング案。さっそくみんなからユニークなランキング案が寄せられて担当者は感謝感激！　次号からみんなの意見を取りいれたランキングを開始するのでお楽しみに！

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly News

毎月新聞TURBO ターボ

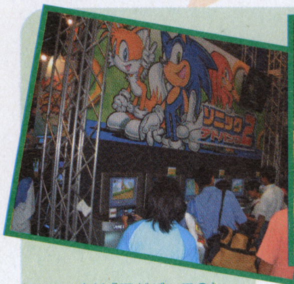
編集部あてのいろんなお便りはこちらの住所の各コーナーに送ってね
Nintendo DREAM
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

TOP NEWS

『マリオサンシャイン』発売直前のホビーフェアは任天堂ブースがぶっち切りの大盛り上がり！

7月13、14日の2日間、幕張メッセで「第16回次世代ワールドホビーフェア」が開催された。大人気のおもちゃや最新ゲームに触れられるとあって、会場内はファンや親子連れでごった返していたぞ。注目はなんといっても任天堂ブース。その他も含めたフォトレポートをお届けします！

↑会場はこの人だかり。各出展会社が工夫を凝らした飾りつけをしていたぞ

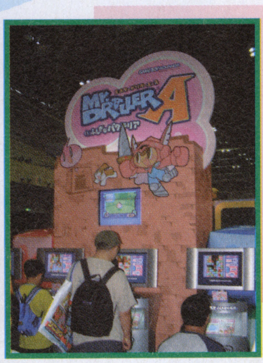


↑ソニックは『アドバンス2』『メガコレクション』が遊べる形で出展されていたのだ

←『スーパーモンキーボール』のアイアイは子供たちに大人気！ 新作もプレイできたぞ

↓カプコンブースでは『ロックマン＆フォルテ』など新作の他、ロックマン15周年記念に歴代のソフトも展示されていたぞ

↑『ロックマンエグゼ2』のコーナーはものすごい人だかり！ バトル大会が熱かった！



←ナムコブースはGBAタイトル一色！『クロノアG2』『ドリラーA』が人気だったのだ

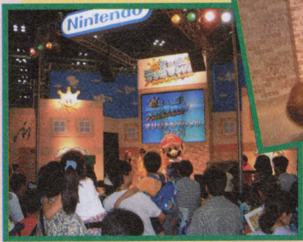
←ハドソンではGC『ボンバーマンG』以外にもGBAの新作がプレイできたが…。詳しくは次号で紹介します！

任天堂

←もちろん一番人気の『マリオサンシャイン』は最大75分待ち！ プレイするとタトゥーシールがプレゼントされていたのだ

↓ブース内のステージでは、マリオたちによるショーが行われていたぞ。ショーが始まると多くの人が集まり、子供を肩ぐるまするお父さんがたくさん見られました

↓ショーの後はゲーム大会。『マリオサンシャイン』のミニゲームをクリアすると、オリジナルのTシャツがもらえるとか！



←『カスタムロボGX』の対戦で勝った人には、空気で膨らませるフリスビーがプレゼントされていたぞ

↑こちらは『伝説のスタフィー』の風船。これもゲームを遊ぶともらえるアイテムでした

←GBA『ヨッシーアイランド』も相変わらずの人気！

←試遊台は『マリオ』10台、『ヨッシー』『スタフィー』『カスタムロボ』が4台ずつ。どれも長い行列ができていた

←任天堂ブースでスタッフの方が着ていた3種類のTシャツ

●はみだしNEWS● NOE（任天堂ヨーロッパ）が、『マリオサンシャイン』同梱のGCを発売するというウワサ。海外ではファミコンの頃から『スーパーマリオ』セットがおなじみだったから、今回もありうる話なのだ。

ニュース

『スーパーマリオサンシャイン』発売！当日の東京の販売店はどんな様子…？

みんな待っていた『スーパーマリオサンシャイン』が発売された7月19日、東京の主要ショップはどんな様子だったのかを取材してきたぞ。まず新宿西口のヨドバシカメラでは、朝9時30分という早い時間から『マリオ』を求める長い行列ができていた。その数はざっと70人以上！ また、秋葉原のLAOXゲーム館では3階の売場が『マリオ』一色の飾りつけに。取材中も『マリオ』を購入するサラリーマンや主婦が多数見られたのだ。

←主要店では『マリオ』を購入した人に、もれなく専用の袋を手渡していたぞ

↑新宿ヨドバシではレジ横に『マリオ』とGC本体を積み、お客さんへ対応していたのだ

↑秋葉原LAOXゲーム館はカラフルな飾りがあちこちに！ 外にも専用の販売所を設けていたぞ

トピックス

7月19日の発売日まで活動は続いた！マリオサンシャイン応援部員のその後

前号でお伝えした「スーパーマリオサンシャイン」応援部員企画、実はまだ終わってなかったんです。ニンドリ自体はまったくサポートしていなかったものの、企画発案者の「にんてんず」さんが独自に行動。マリオのTシャツを着ながら、7月13～14日のワールドホビーフェア、7月19日(発売日)の秋葉原へ出向いていったのだ。ニンドリ取材班も及ばずながらお邪魔させてもらいました。

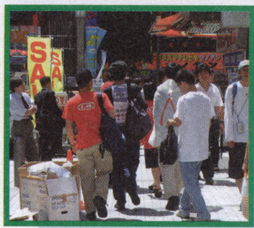
◆7月13～14日◆

次世代ワールドホビーフェア

↑前回の河川敷にも持っていった旗と、のぼりを持って『マリオサンシャイン』をアピール！

◆7月19日◆

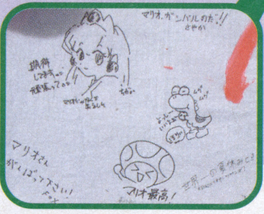
秋葉原ゲームショップ巡り

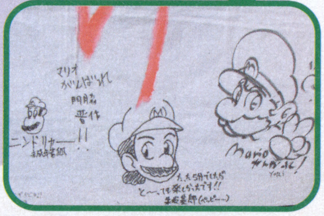


←Tシャツやチラシやマントをつけてねり歩き…。あ、あやしい…

サインもいっぱい集まりました

↑19日を終わっての旗はこんな感じに





→ニンドリ常連の読者や通りがかった人などに、たくさんサインをもらいました！

ご近所のゲームショップで体験しよう！

月刊任天堂

8月号の内容は？

「月刊任天堂」とは、発売前のゲームが実際に遊べたり、最新情報のムービーが見られたりするもの。GC用の光ディスクという形で全国のゲームショップに配布されているので、数多くのショップで自由に遊ぶことができる画期的なものなのだ。8月号の内容は下の通り。『マリオサンシャイン』『ミッキーマウスの不思議な鏡』が実際に遊べる他、発売前のゲーム情報やテレビCMなども見られるぞ。

↑ゲームを買おうか迷っている人は、ショップで実際に試してみよう！

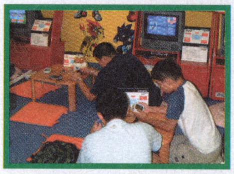
スーパーマリオサンシャイン	体験版（10分）	気持ちいいジャンプやポンプ操作を試してみよう！
	ムービー（2分）	ゲームの世界がよく分かる最新ムービー！
ミッキーマウスの不思議な鏡	体験版（10分）	おなじみミッキーが大活躍！
	ムービー（1分）	鏡の向こうに広がる世界とは…!?
スターフォックスアドベンチャー	ムービー（2分）	9月に発売決定したファン待望の新作。
バイオハザード0	ムービー（2分）	2人のキャラクターをザッピングする新システム搭載！
任天堂CM集	ムービー（1分半）	『マリオサンシャイン』『ミッキー』のCMを収録。
ファンタシースターオンライン	ムービー（2分）	GC初のオンラインRPGに注目！
2002年発売予定ソフトラインナップ	ムービー（2分）	続々登場するGCソフトを紹介！
月刊任天堂News！	情報ページ	最新の情報が画面で確認できます。

イベント

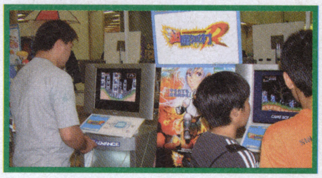
GC、GBAの新作が池袋に集合！スーパーキャラクターフェスティバル

7月20～21日に開催された「講談社スーパーキャラクターフェスティバル2002」（池袋サンシャインシティ）では、様々なメーカーからゲームが出展されていたぞ。入場無料、それから場所柄もあって、買い物帰りの家族連れやフラっと立ち寄った人などが目立ったイベントという印象だったのだ。

←GBA『Vマスタークロス』の元となったカードゲーム『ミラクルVマスター』では、こんなインストラクターさんがゲームの解説役でした



←アトラスブースでは『デビルチルドレン』の新作を、ちゃぶ台＋ざぶとんに座ってプレイできた



↑カプコンブースでは新作プレイの他、オリジナルグッズの販売も盛況だったぞ

↑→ナツメブースは『メダロットG』一色。特典の展示もあったぞ

←スマイルソフトでは『ダイナデバイス』をプレイするとガチャガチャを回せたのだ

●はみだしNEWS● 過去5年間続いてきた「日本ゲーム大賞」が、今年から「CESA GAME AWARDS」と名前を変える。新たな審査方法などの導入で、さらなる権威、知名度の向上をめざすとのこと。

●はみだしNEWS● 松下電器は7月11日、アメリカカリフォルニア州に光ディスク製造会社「アメリカ松下ディスクマニュファクチャリング株式会社」を設立したと発表。おもにゲーム(GC)ソフト用光ディスクを生産するとのこと。

新製品

GBAで音楽を録音・再生できるミュージックレコーダーMP3発表

ケムコは、GBAに接続して音楽を録音、再生できる周辺機器「ミュージックレコーダーMP3」を、10月上旬に発売することを発表した。価格は9800円の予定。記憶メディアにはデジカメにも使われるコンパクトフラッシュを使用。本体と外部の音源(CDプレーヤーやラジカセなど)をケーブルで結び、音楽をMP3ファイルとして保存することが可能で、そのデータをGBAのスピーカーやヘッドホンで聞くことができるのだ。また、レコーダー単体でもデータを再生できるので、コンパクトに持ち運びすることもできるぞ。

その他の機能として、音楽の声だけをカットして再生する機能を使って、カラオケを楽しむことも可能。自分の声をかぶせた曲を新たに録音もできてしまうのだ。

表　裏

←色はブラック、パープルの2種類

パープルもあるぞ

GBAにセット!!

↑GBAにセットするとこんな感じになるのだ

スペック

電源
電源：単3電池1本使用
(単体再生時10時間以上動作)

音質
128bps、96bps、64bpsから選択可能

記憶メディア
コンパクトフラッシュ

同梱
コンパクトフラッシュ(8M)、単3アルカリ電池1本、ヘッドホン、音声ケーブル

トピックス

『スーパーマリオ』のテーマに乗ってニンドリ宣伝カーが街を走った！

ニンドリのリニューアルを世間にアピールしよう！という意思のもと、ニンドリの看板を載せた車を制作したぞ。このニンドリ宣伝カーは、7月20～21日の幕張メッセ(世界の恐竜博が開催中)と、7月27～28日の東京ビッグサイト(ポケモンフェスタ開催中)を走ったのだ。…というわけで宣伝カーの活動はこれで終わり。もう見られません。事後報告でごめんなさい。

ちゃらっちゃ、ちゃらっちゃ!

➡幕張メッセを疾走(すると宣伝にならないので、ゆっくり走る)ニンドリ宣伝カー。『スーパーマリオ』のBGMを鳴らしながらの宣伝でした！

イベント

『カスタムロボGX』チャレンジバトル開催 幻のロボ「ライジングキメラ」をゲットしよう！

全国のトイザらスでは、8月17日から9月1日の間、『カスタムロボGX』を使った「チャレンジバトル大会」を開催する。トイザらス店頭へ自分のGBアドバンスと『カスタムロボGX』のソフトを持参した人なら誰でもいつでも参加できるぞ。お店に設置されているGBAと通信対戦して勝利すると、普通では手に入らないロボ「ライジングキメラ」のデータがもらえるのだ。

↑トイザらスへ行く前に、自慢のロボをカスタマイズして強くしておこう！

バトル参加に必要なもの(店頭まで持参してね)

- GBアドバンス本体
- GBAソフト『カスタムロボGX』

ニュース

『メタルガン・スリンガー』の歌を唄う「Billy's Angel」プロモビデオ撮影

9月27日発売予定のGBAソフト『メタルガン・スリンガー』のエンディングで流れる曲「RADIANT～ビリーのテーマ～」のプロモーションビデオ撮影現場を取材したぞ。唄うのは、ラジオのパーソナリティや声優をこなしている女の子3人組「Billy's Angel」。ウェスタン風の衣装を着て熱唱していたのだ。発売日や価格は未定とのこと。

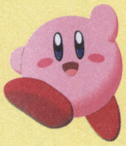
↑左から仲西環さん、那須めぐみさん、相沢あすかさんの3人

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC・TBS系にて放送中

8/10放送 第44話 ウィスピーウッズの友・アコル

東の森に住む大木のアコルは、ウィスピーウッズの古くからの友人。そのアコルにオソロシイ魔の手が忍び寄っていた。デデデ大王が、アコルの住む森にゴルフ場を建設しようと企んでいたのだ。カービィ達は森の仲間と力を合わせてアコルを守ろうとするが…。



8/17放送 第45話 真夏の夜のユーレイ！前編

ププビレッジで開催される「肝試し大会」。あまりの怖さにリタイアが続出したが、カービィとフーム達は墓地にたどり着き「勇者のしるし」を手にする。しかし急に天候が悪化、目の前には見たこともない屋敷が現れた。雨宿りしようと近づくカービィ達を出迎えたものは…。

©Nintendo／HAL Laboratory.Inc・CBC　©2002 NOISE／Nintendo

マリオクラブおすすめソフト

今回はこの1本!

風のクロノアG2　ドリームチャンプ・トーナメント

GBアドバンス／ナムコ／ACT

パズル要素の強い「パズルビジョン」、アクション要素の強い「アクションビジョン」、ボスとタイムアタックを行う「ボスビジョン」と、ステージが豊富。さらに「ストーリー演出が豊富で感情移入しやすい」「視覚的な印象が良い」という評価だ。

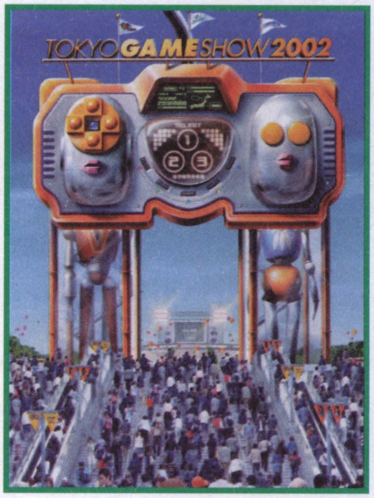
←立体的なステージも加わってさらにパワーアップしているのだ

イベント　東京ゲームショウ2002開催決定 期待のGC、GBAソフトもお目見え!?

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)は、9月21～22日に幕張メッセで「東京ゲームショウ2002」を開催することを発表した。今回出展を決めている会社は47社(7月16日現在。最終的には53社の予定)。出展リストにまだ任天堂の名前はないが、その他のメーカーからもGCやGBAのタイトルが多数発表されるものと思われる。当日は一般(中学生以上)1200円の入場料が必要だが、現在各プレイガイドやコンビニ、ゲーム販売店などで前売券を発売中(1000円)だ。

おもな出展社

アトラス／エニックス／カプコン／カルチャーブレーン／元気／コーエー／コナミ／サクセス／サミー／スクウェア／セガ／タイトー／タカラ／テクモ／トミー／ナムコ／ハドソン／バンダイ／ブロッコリー／フロム・ソフトウェア　など（50音順）



↑ゲーム機のコントローラをモチーフにした今回のメインビジュアル

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

スペースワールド中止

●はみだしNEWS●
ゲームキューブのネットワークゲーム開発を支援する通信ライブラリ「MPS」が、(株)マルチタームよりリリースされた。いよいよGCのネットゲーム開発が本格化するか!?

グッズ　『風のクロノア』グッズ多数登場！ 欲しい人はインターネットで注文しよう！

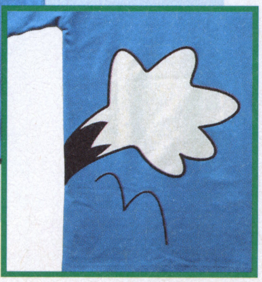
(株)ぴっころは、『風のクロノア』のグッズ、7アイテムの販売をスタートした。さりげなくクロノアをあしらったきんちゃく袋やTシャツ、クロノアファンを思いっきりアピールできるキャップやタオルなど種類は様々だ。一般のお店ではあまり販売しておらず、確実にゲットしたいなら通信販売サイト「ぴっころ堂」がオススメ。

お問い合わせは、(株)ぴっころ TEL 03-5291-7712 まで。

↑クロノアがかぶっているものと同じデザインのキャップ。1980円

↑きらきら光るステッカーの3枚セット。280円

表



裏

←↓表は胸にクロノア、裏は大きく耳の絵がデザインされているTシャツ。1800円

↑→クロノアとムゥの2タイプがあるハンドタオル。各380円

↑GBAを入れるのにぴったり！のきんちゃく袋。580円

↑カバンやカギを付けるのにちょうどいい大きさのキーホルダー。450円

※価格はすべて税別です

通販サイトぴっころ堂：http://www.max.hi-ho.ne.jp/piccolo

©1997 2001 2002 NAMCO LTD.　©NAMCO LIMITED

in北海道

ポケモンフェスタ2002にて『ルビー・サファイア』初お披露目

札幌「つどーむ」に行ってきたよ!!

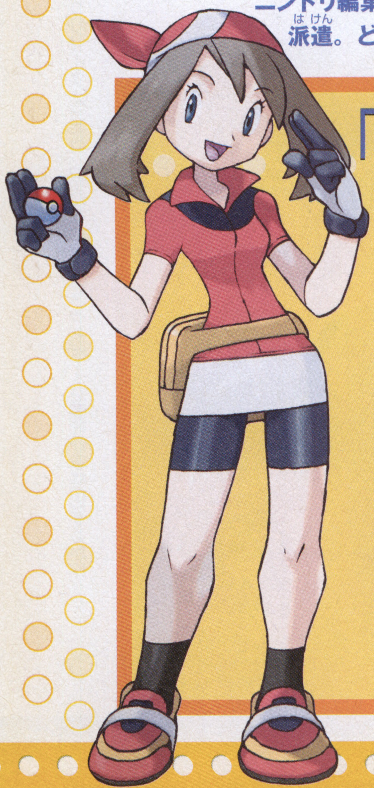
ポケットモンスター ルビー Pokémon

ポケットモンスター サファイア Pokémon

ぶち抜き独占プレイレポート

7月20日に行われた「ポケモンフェスタ2002」にて、『ポケットモンスタールビー・サファイア』が実際にプレイできる形で出展された。ニンドリ編集部では早速、トランセル種市を北海道へ派遣。どこよりも早いレポートをお届けするぞ！

GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスター ルビー	価格	未定
	ポケットモンスター サファイア	ジャンル	RPG
発売元	株式会社ポケモン	プレイ人数	未定
発売日	11月21日	備考	GBA専用通信ケーブル対応



「ポケモンフェスタ」バージョンの『ポケモンルビー・サファイア』

今回プレイできた「ポケモンフェスタ」バージョンは、6人のトレーナーとのバトルが楽しめる、体験版的な内容。ただ開発中のため、実際の製品版とは今後内容が変更されることもあるとのことだ。

記事中の写真について

今回の記事は(株)ポケモンから提供された写真と、実際の試遊台から撮影した画面を使用しています。

←試遊台から撮影した写真には「★」マークがついています

フェスタ会場内に試遊台が設置された

←「ポケモンフェスタ2002」の会場となった「つどーむ」には、『ポケモンルビー・サファイア』が体験できる試遊台が50台用意され、気軽にプレイできたのだ。会場に来てビックリした人がほとんど！

トランセル種市がレポートします!

会場で『ポケモンルビー・サファイア』をじっくりプレイしてきました。やっぱり実際にプレイしないと、内容はわからないもんね。普通にプレイしては気づかないようなネタも発見したので、とにかく期待してください。朝早く起きた甲斐がありましたよ!!

←観光のついでに仕事か!?そんなわけありません…

©2002 Pokemon ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

新発見 プレイしてわかった3大スクープ

プレイするたびに新発見が続出！　各ポケモンに新たに追加された「とくせい」の能力や、バトルでいきなり登場した新たなポケモン、いろいろいじって偶然発見した「ポケモンじょうほう」の存在など、どれも特ダネ級のネタばかりだ！

スクープ1 「とくせい」を持つポケモンは特殊な能力を発揮できる

ポケモンの中には「とくせい」と呼ばれる特殊な能力を持つものがいるらしい。今回てもちのポケモンとして、カクレオンとサメハダーが使えたのだが、カクレオンはこの「とくせい」を持つポケモン。おそらく「とくせい」にも何種類かあると思われ、わざとタイプで展開されていたこれまでのバトルが「とくせい」によってさらに複雑になりそうだ。

⬆カクレオンのようにバトルに影響する「とくせい」もあれば、フィールド上で影響するものもあるはず。これから明らかになるポケモンは「とくせい」の有無が気になるところだ

カクレオンの意外な「とくせい」

「へんしょく」でタイプ変更

トランセルチェック 受けたわざのタイプによって自分のタイプが変化する

カクレオンの「へんしょく」は、相手が攻撃したわざのタイプに、自分のタイプがへんしょくしてしまうというもの。バトルの展開によっては、故意にカクレオンのタイプを変更させて攻撃することも可能になるのだろう。

⬅「へんしょく」した瞬間をおさえた。これでカクレオンはみずタイプになってしまった

バトル中はこんな流れ

※カクレオンのタイプはノーマル

相手のポケモンはルリリ
⬇
ルリリの「みずでっぽう」
⬇
カクレオンはへんしょくしてみずタイプに
⬇
バトル終了後、ノーマルタイプに戻り再びフィールドへ

とくせいのないポケモンも！

⬅てもちで使えたサメハダーには「とくせい」はないようだった

トランセルチェック 「とくせい」の有無は、ポケモンじょうほうで確認

「とくせい」の確認は、従来のてもちのポケモンを確認できる画面で見ることができる。もちろん親の名前やIDなどのパーソナルな情報や、そのポケモンをゲットしたときの詳細を確認することもできる。ポケモンに関する情報をいっぺんに見られるのだ。

ポケモンじょうほうの項目

パーソナル	おやの名前、IDナンバー、そのポケモンのタイプを表示
とくせい	とくせいを持つポケモンに表示
トレーナーメモ	ゲットしたときの情報を表示。性格やゲット方法もわかる

⬆これはカクレオンのポケモン情報画面。「とくせい」があるポケモンは、その内容が表示される。ポケモンじょうほうに関する詳しい情報は、次のページで解明していくぞ

新要素もあり!!

ポケモンじょうほうはP18でも紹介

スクープ2 相手トレーナーのてもちに新ポケモンを3匹発見

トレーナーとの対戦中に、めずらしいポケモンが3匹も登場し、撮影することに成功した。どのポケモンもかわいらしい感じなので、もしかしたら今後進化する可能性は大きい。各ポケモンが使用したわざなども調べたので、タイプや特徴など、どんなポケモンなのか予想してみよう。

新ポケモン①　ペリッパー

「かぜおこし」「なきごえ」をおもに使用。前号で明らかになったポケモンで、実際のバトルで対戦するのはこれが初めてだ！

新ポケモン②　ポチエナ

ハイエナの子供のようなポケモン。かわいい感じで映画のCMでも見かけたので、人気が出るかも。タイプはノーマルか？

新ポケモン③　ジグザグマ

トゲトゲしたタヌキのようなポケモンで、わざは「たいあたり」を使用。これもノーマルタイプのポケモンではないか？

スクープ3 ポケモンをゲットするとポケモンの情報が見られる

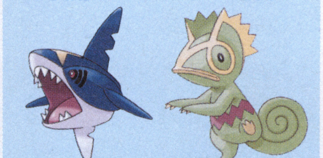
先ほど紹介したポケモンじょうほうの確認画面で明らかになった「トレーナーメモ」。ここにはゲットした方法とそのときのレベル、またおやのトレーナーが見たそのポケモンの性格などが記録される。ゲットレベルが一目でわかるので、育成に重点をおくトレーナーにはうれしい要素か。

ポケモンをゲットする

ゲット条件と性格を記録

特に気になるのが「やんちゃ」「がんばりや」などと表示されたポケモンの性格。この性格がバトルやフィールドでどういった影響が出るのかは不明だ。

●使用ポケモン2匹の場合●



トランセルチェック 旧ポケモンは一切登場せず新ポケモンのみ どういった形で登場するのかは未定

今回、トレーナーが使用してきたポケモンはこれまで明らかになったものを含め、すべて『ルビー・サファイア』から登場した新ポケモンであった。これまでのGBで発売された『ポケモン』と通信交換できないことを考えると、これまでの251匹のポケモンたちは、登場しないという可能性もある。ただGBAというハードに変わり、新しい試みが確認されている中で、これまでのシステムや世界観は継承されている。ポケモンに関しても、これまで通り野生やイベントで出現するのか、違う形での登場なのか、今後の情報に期待しよう。

トランセルチェック バトルの攻防で新わざを発見!?

←相手のポケモンのすばやさが下がるノーマルタイプの「あまえる」はソーナノの攻撃のメイン

➡N64の『ポケスタ』を見るようなエフェクトだった「こわいかお」。これもすばやさが下がる

新しいポケモンの登場で、新わざも登場か？　と思われたが、残念ながら今回は発見できず…。ソーナノが使った「あまえる」やポチエナが使った「こわいかお」など、GBAになってエフェクトがきれいになったので「新わざか？」と勘違いしたが、あとで冷静に考えると、前にもあったわざでした…。今回から「とくせい」などの新しい要素も入ってきているので、新わざとの組み合わせにも期待！

『ポケモンルビー・サファイア』初体験 プレイヤーズボイス PLAYERS VOICE

会場で実際に『ルビー・サファイア』をプレイした人たちの声を集めてみました。

●会場に入るまでプレイできるとは知りませんでした。2vs2のバトルはわざの組み合わせや、味方のポケモンとの相性など、いろいろ考える要素が多くておもしろくなりそうです。一見、システムが普通のRPGにあるような感じのものですが、組み合わせの幅が広いので飽きさせない感じでよかったです（17歳／男性）

●タイトル画面に映っていたラティオスがかっこよかった。ゲームの中でいつでてくるのかすごく楽しみ（10歳／男性）

●知らないポケモンがいっぱい出てきて、とてもかわいかったです。特に気に入ったのは、映画にも出てたソーナノかな？（8歳／女性）

●トレーナーとしか対戦できなかったけど、早くどんなストーリーなのかやってみたい。GBAだからきっとスゴいはず！（12歳／男性）

●今までのポケモンは、子供がやっているのを横で見ていただけでしたが、画面がものすごくきれいですね。ポケモンたちもかわいらしいですし。あと会場のように、テレビにつなげられるようにして遊べるといいですね（30歳／女性）

●今までのポケモンは出ないんでしょうか？　いろいろ育てがいのありそうなポケモンがいっぱいいたので、今から期待です（26歳／男性）

←ズラリと並んだ試遊台はすぐにいっぱいに。かなりの行列ができていました

初プレイ トレーナー&バトル体験報告

実際に今回の「ポケモンフェスタ」バージョンで登場したトレーナーは全部で6人。おじょうさま、やまおとこ、そしてGBAでは初登場のふたごちゃんの姿を確認できた。各トレーナーが使用したポケモンや、2vs2バトルの流れなどをチェックしていこう。

2人組のトレーナー「ふたごちゃん」とは 2vs2のバトルで決着する

ふたごちゃんは2人組で登場するトレーナーで、このふたごちゃんと出会うと、バトルは2vs2のチーム戦となる。1vs1とのバトルと基本的には変わらないが、攻撃するポケモンを選んだり、味方のポケモンにも攻撃できたりと、バトルの幅はかなり広がる。初めてプレイでもすんなりなじめたが、友達との対戦では、かなり頭を使いそうだ。

ふたごのトレーナーに会うと…

⬆前作から登場のふたごちゃん。女の子の2人組だが、今回からポケモンも2人組に！

2vs2バトルへ

⬆ルリリとバルビートを使用するふたごちゃん。どっちから攻撃しようか迷うところ

⬆これまで謎だった2vs2のバトルの内容がついに明らかになった。今回はトレーナー戦だったが、もしかしたら野生のポケモンで、2匹登場することもあるかもしれない

4匹のポケモンが大激突！

トランセルチェック すばやさの速い順に攻撃をしていく

4匹同時のバトルになっても、攻撃の順番は従来どおり、すばやさの早い順のようだ。ただ、どのポケモンがすばやいのかは、レベルが同じではなかったので調べられなかった。バトルでは重要な要素だからね…。

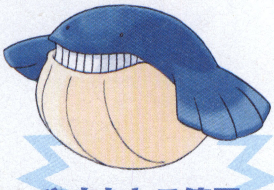
トランセルチェック 味方のポケモンにも攻撃することが可能

攻撃時にはわざを選んで、どのポケモンを攻撃するかを選択するのだが、その際に自分の味方のポケモンへも攻撃することが可能。カクレオンの「へんしょく」を利用して、都合のよいタイプに変更させることも可能のようだ。

ふたごちゃんのほかにも おなじみのトレーナー2人とバトル

これまで情報が確認されていた、やまおとことおじょうさまも、今回のプレイで登場。使用ポケモンの傾向はだいぶ異なり、意外なポケモンの使用にビックリ。ホエルコは「はねる」しか使えないみたい…。

おじょうさま使用 ソーナノ



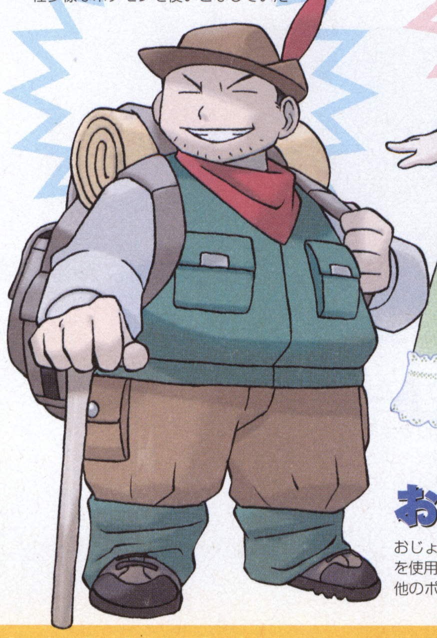
やまおとこ使用 ホエルコ

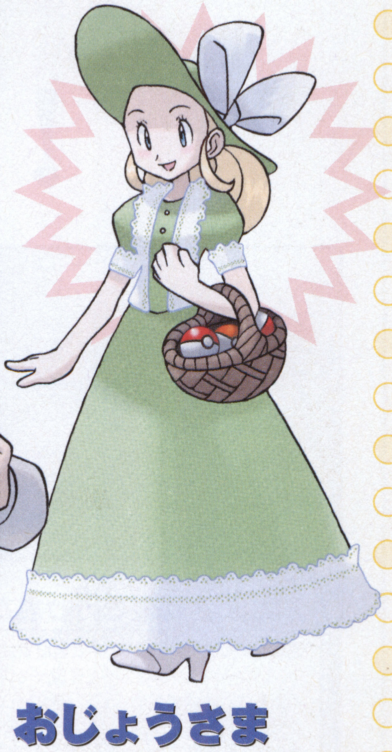
トランセルチェック 能力を下げるわざは 2vs2だと2匹ともかかる

くわしいことはまだ不明なのだが、すばやさやこうげきなど、ポケモンの能力を下げるわざは、2匹ともかかるようで、かなりお得な感じ！ まひやねむりなどの状態変化系は確認できなかったが、これはさすがに2匹同時はムリと思われる。

やまおとこ

ホエルコのほかにも、ペリッパーやポチエナといったポケモンを使用。見た目とは違い多種多様なポケモンを使いこなしていた





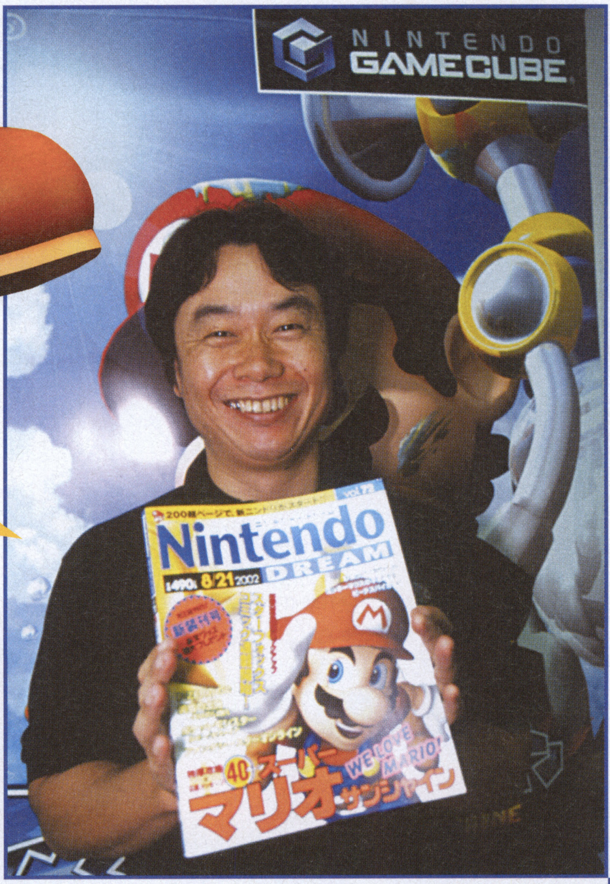
おじょうさま

おじょうさまはソーナノ、ジグザグマ、などを使用。ソーナノは「アンコール」を使用し、他のポケモンと戦い方が違っていた

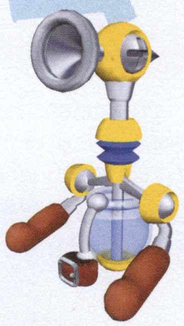
『スーパーマリオサンシャイン』発売記念

水鉄砲から生まれたゲーム

『スーパーマリオサンシャイン』発売の7月19日、
京都にある任天堂本社で
ゲーム雑誌向けの記者会見が行われた。
おなじみの宮本さんをはじめ、
プロデューサーの手塚さん、
ディレクターの小泉さんらが
『マリオサンシャイン』の魅力を語ってくれた!



新創刊
おめでとう
!



取材・構成　尾関 友詩

本社大会議室で行われた記者会見

通常、任天堂が新作ソフトの発表記者会見を行うことはない。いつものインタビューとは違ったフンイキで、取材する側もされる側もちょっとキンチョーしていました。会見が行われたのは本社7階。マリナーズのイチロー選手の記者会見にも使用された大きな部屋だ。2枚の額（右の写真）が、いい味出してます。

 © 2002Nintendo

Producer
●プロデューサー／みやもと　しげる

宮本 茂さん

「放水していて思ったんですけど、○○○○みたいなんですよね、これ。女の子はどういうふうに思うのかなって(笑)。聞けないけど、こっそり聞いてみたいですよね。いちばん高い場所に行ってパーッと放水すると新しい世界が見えて、ちょっと男の気持ちがわかるかもしれない(笑)」

Producer
●プロデューサー／てづか　たかし

手塚 卓志さん

宮本さんと共に、ずっとマリオを育ててきて17年。『マリオ3』や『ヨッシーアイランド』ではディレクターを務めた。「今回は、今まで『マリオ』シリーズに関わってきた経験で得たノウハウを、若いスタッフにアドバイスしていました」

Director
●ディレクター／こいずみ　よしあき

小泉 歓晃さん

『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』でもディレクターとして本誌(当時は「64ドリーム」でした)のインタビューにも登場していただきました。今回は映像デモにも力を入れているとのこと。「とっても泣けるラストが用意されているので楽しみにしてください」

ゲームキューブのコントローラは世界一遊びやすい

N64のコントローラを初めて見たときは、なんだかすごく新しいものが現れたと感じた。3本のグリップと、中心にあるクリクリとした3Dスティックに戸惑う人も多かったと思う。実際、何年経っても店頭の試遊機では、初心者と思われる多くの人たちが左右のグリップを握るセンターポジションでゲームをプレイしていた。コントローラの握り方に正解があるわけではないけれど、中央と右のグリップを握るライトポジションに慣れたものから見ると、「おいおい、握り方が違うよ」と突っ込みたくなるものだ(もちろん『ポケモンスタジアム』のように、センターポジションが正しい握り方のゲームも数多くあるけど、N64と言えば王道はライトポジションだろう)。

ゲームキューブのコントローラを握ってみよう。ゲームに慣れた人でなくても、親指はAボタンやコントロールスティックへ、人差し指はLRトリガーボタンへと自然に動くはずだ。グリップは2本しかないので、左右の手でそれを包むようにしっかりと握ることになる。

5年以上もライトポジションでゲームを続けていたので、最初はプレイしにくいかなとも思った。しかし、まったくそんなことはなかった。『マリオサンシャイン』が発売される前におさらいしておこうと思って、ごく最近『マリオ64』をプレイしてみた。悲しくなるぐらいヘタなプレイしかできなかった。自分がゲームキューブのコントローラに慣れすぎてしまったからだ。たった10カ月あまりで、ライトポジションでコントローラを握ることに、ものすごく違和感を覚えている自分がいるのである。

宮本　ゲームキューブのコントローラを触っている人は、まだ世間には少ないと思うんですね。今までと違うコントローラで遊ぶと、どうしても違和感があるでしょう。僕らは開発でキューブのコントローラしか触っていないので、もうこれでないと遊べないというぐらいなんです。N64のコントローラも、僕らにとってはそれなりに自信を持っていたんですけど、最近あらためて両方を触り比べてみると、やっぱりキューブのコントローラのほうが遊びやすくてすっきりしているなあと感じました。10年後は、すべてこのコントローラになっているような状況にしたいと思っていますので、ぜひともこのコントローラで遊んでみてください。

まあ、10年後のことはわからないけど(何しろこの10年で、僕は3回も「もう、これ以上のコントローラは出現しない！」と叫んでいるのだ)、キューブのコントローラが遊びやすくてすっきりしているという意見に異論はない。2002年7月現在、史上最高のコントローラである。

Rトリガーボタンを押し込んだ感触で、あなたは何を思い浮かべますか？

ところで、N64とキューブのコントローラで、もっとも大きな変更点は何だろうか。グリップが3本から2本になったことや、4つのCボタンがアナログスティックに変更されたことよりも、僕にとっては左右のトリガーボタンでアナログ入力が可能になったことが、もっとも印象的な変化だった。人差し指で操作するLRボタンを任天堂が最初に採用したのは、90年に発売されたスーパーファミコンだ。以後、96年のN64、01年のGBAにも装備されたが、それらはすべてアナログ入力ではなかった。形状も細くて、スイッチという感じだ。

ゲームキューブのLRボタンは、形状からして違う。そこに指を置いてくれと言わんばかりのゆるやかな曲面に人差し指を置いてみると、本当にしっくりくる。人差し指が収まるべき場所に収まっているという感じだ。両手の人差し指でシュコシュコやっているだけで、無性に楽しくなってくる。ゆっくり押し込んだときに感じるかすかな圧力、すばやく押し込んだときの達成感、どちらも初めて体験するのに、なんだか懐かしさすら覚える気持ちのいい感触である。

これまでに発売された任天堂ソフトで、このシュコシュコ感を大きく取り入れたタイトルはない。『ルイージマンション』や『ピクミン』、『スマブラDX』などには、LRボタンを「軽く押す」か「強く押し込む」かで違いのある操作も採用されていたけど、それはゲーム全体の中でもっとも重要な操作ではなかった。

そんな中で、LRボタンのシュコシュコ感に着目していた人物がいる。『マリオサンシャイン』のディレクターである小泉さんだ。

小泉 ゲームキューブのコントローラを触ったとき、LRボタンの押し込み具合を利用して何かできないかなと考えたんです。ボタンを押し込んだときの感触にいちばん近かったのは、子供のときに遊んだ水鉄砲だったんですね。

そうか。そうだったのか。LRボタンを押し込む感触をどこかで経験したことがあると思っていたら、水鉄砲だったのだ。僕はポンプで放水したときの感触を「ホースからいきおいよく水をまくようだ」と書いたことがあるけど、言われてみれば水鉄砲のほうがより近い感触だ。

LRボタンから水鉄砲を連想した小泉さんは、キューブの『マリオ』でそのアイデアを具体化しようとした。「マリオが水鉄砲を持って活躍するゲーム」と企画書に書いてあったかどうかは知らないが、かなり奇抜なアイデアに思われたのではないかと想像できる。なにしろ85年の第1作以来、正統シリーズでマリオが手にした道具はハンマーぐらいしか思い浮かべることができない。マリオはつねに素手で、ひたすらジャンプを繰り返してきたのだ。やはり、最初は反対意見もあった。

宮本 結構みんな真剣に議論してね。マリオに道具を持たせるのはどうなんだろうって。まあ、ルイージはいいとして（笑）。それに服装も大変だったよね。ランニングシャツを着せてみたら、全然マリオに見えなかったり（笑）。

手塚 最初に小泉からこのゲームの企画を聞いたときに「マリオの服装を変えていいですか」と言われたんです。そのときは「やっぱりこの格好でないとマリオじゃないし…」と思って、半袖にするまではOKしたんです。その後いろんな人から、「マリオは南国の島に来たらアロハシャツぐらいは着たほうがいいんじゃないか」とかそういう声もあって、これからは違う格好のマリオも楽しみたいなと思っています。まあ、ゲームの中でずっと違う格好では困りますけど、今後いろんなタイプのマリオを出していければなと思っています。

小泉 今回の『マリオサンシャイン』が大丈夫であれば、次回作でまた違った道具をからめてもいいんじゃないかなと考えています。それでマリオのアクションがひとくせもふたくせもあるものになっていくならば、『マリオサンシャイン』を作った価値はありましたね。

⬆水鉄砲で遊んだ記憶がよみがえる！ こんなふうに女のコに水をひっかけて喜んでいる人、いませんか？

ずっと以前に、「キューブのマリオは、ちょっととんがった感じにしたい」という宮本さんの発言があった。その真意は未だに謎だ。

小泉 宮本から、キューブのマリオはワイルドにならないかと言われていたんですね。それなのにポンプのようなおもちゃっぽいものを持たせて、いったいどうなるのかと心配もしていたんです。けど結果的には、放水して仕事をするときのマリオはすごくワイルドな感じになったかなと思っています。

とは言ってもゲーム全体から受ける印象は、決してワイルドではない。キノコ王国からドルピック島に舞台を移しても、「おなじみのマリオ」感はそこかしこにある。新しく加わったポンプの操作がメインアクションではあるけど、3Dの箱庭で発見する喜びや、無敵のジャンプアクションは健在だ。宮本さんが当初思い描いていたワイルドなマリオがどういうものだったのかわからないが、できあがってきたものは『マリオ』の王道からそれほど離れはしなかった。

宮本 去年の夏には、ある程度基本的なプレイヤーの動きはできていて、いろいろ新しいことを試していたんですが、『マリオ』ユーザーとしては物足りない部分も感じられたんです。やっぱり『マリオ』である以上は、いろんなアクションをして、いろんな発見をしたくなったんですね。その頃から見ると少し保守的になって、この1年で『マリオ64』にずいぶんと引き戻していきました。

初期段階の『マリオサンシャイン』は、どういうゲームだったのだろう。宮本さんの発言からは、完成版よりもアクション要素と発見（謎解き）要素が薄味だったと想像できるが、それはいったいどんなゲームなんだ？ もはやそれを知ることはできないけれど、小泉さんが最初に思い描いていたイメージは完成版まで引き継がれた。

小泉 企画の当初、いちばん大事にしたかったのは、僕らが子供の頃に遊んだような感じを出すことでした。たとえば水鉄砲で遊ぶときの水の冷たさとか、誰かにひっかけてやろうといういたずら心であるとか、ほかにも泥んこ遊びであるとか、そんな子供の遊びをシミュレーションしたかったんです。

↑泥んこ遊びをした記憶がよみがえる！ こんなふうに泥だらけになってお母さんに怒られている人、いませんか？

あえて言うなら消防士

水鉄砲をキーワードに、ゲームの開発はスタートした。

小泉 水鉄砲のテイストを、キューブのコントローラを使ってどう出せるかということを考えていました。そのまま鉄砲を作ってもしょうがないんで…。やっぱりマリオがいろいろなアクションをする中で、水鉄砲をどう見せるかですよね。

手塚 ガンタイプの水鉄砲は意識して作らないようにしていました。ピストルを連想させるようなものにはしたくなかったので、あえておかしなかたちの背負うタイプのものにしたんです。

マリオは水で敵を撃つけれど、シューティングゲームのイメージはまったくない。結局、アクションゲームとしか言いようがないところに落ち着いている。その理由は水鉄砲を背負ったことと、ホバーなどの別の重要な機能を持たせたからだ。ポンプは、武器ではなくあくまでも道具なのだ。

小泉 あえていうなら、消防士のイメージですね。背中に道具をしょって誰かを救うという。ロケットノズルにしても、ペットボトルロケットのようなおもちゃレベルの発想なんです。

水鉄砲を、ただの攻撃手段に使わなかったことで、いつもの「任天堂らしさ」が加速していく。

手塚 今回はマリオに壁キックをたくさんさせたかったんです。だから、高いカベの建物がある街を作ったんですね。そんな街を壁キックしながら縦横無尽にマリオが動いたとき、水鉄砲の対象は何がよいのか？ そう考えているうちに、「街中がドロドロやラクガキで汚れていて、それを水で消す」というかたちに落ち着いていきました。

宮本 最初の実験では、水をまくのと、ラクガキを描いたり消したりすることをやっていました。描いたり消したりしたものをそのまま残しておくのは結構たいへんなことで、これはゲーム機ではキューブでないと絶対にできないことなんですね。

そんな基礎的な実験がある一方で、南国ムード満点の世界観や設定も早い段階から作られていった。

宮本 僕らがシリーズものの新作を作るときは毎回悩むことなんですけど、とにかく前作とは違う新しいゲームを作りたいと考えています。とくに若いスタッフは、全然違うイメージのものを作って一泡ふかせてやろうと考えているんですね。今回、水がきれいでしょ？ 汚れたまま水に入ると油が浮いたりして。現場のスタッフは、ああいうことがいっぱいやってみたかったようです。

手塚 ゲームの世界に合ったステージやキャラクターの設定は、最初のうちからできていました。僕は、そういうものは後から無理矢理くっつけるタイプなんですけど。最初、小泉たちが粘土を使って、これくらいの（手を大きく広げて）イルカのかたちをした島を作ってたんです。若い人たちって、まあ、若いとはいってもそれなりの歳ですが（笑）、僕らよりも若い世代の人たちはおもしろいゲームの作り方をするんやなあと思って見ていましたね。

宮本 最初の頃は、ドルピック島に普通の一般観光客のような人も出ていたんです。でも、キノコ王国ではないというものの、『マリオ』ゲームに普通の人がいてマリオと話をしていると、なんか違和感があってね。

↑キノコ王国から見ると、ドルピック島は外国。取扱説明書のもくじに、入国のスタンプが押されているって知ってた？

ひさしぶりに発売された正統『マリオ』シリーズは、とてつもなく遊びごたえのあるゲームだった。ゲームのボリュームはもちろんだけど、なんといってもその難易度だ。ただ単純に難しいというゲームではない。『マリオ』シリーズには、他人のプレイをそばで見ている誰もが「ちょっとオレにもやらせてみて」という、不思議な挑戦欲がかきたてられる特有のマジックがある。今回も、そのマジックは全編にあふれている。もっともそれが現れているのが、ポンプなしでクリアしなければならないアスレチックステージだ。

宮本　『マリオ』ゲームの原点として、あれはどうしても入れておきたかった。自由度が高いことが今の『マリオ』の精神であると、最近のユーザーは考えてくれていますよね。けど、ああいう単純な攻略ステージは、やっぱり『マリオ』ゲームに入れておきたいなと。「200回ミスしたけど、楽しかったぜ」みたいなね。少し反省すべき点としては、あそこをクリアしないと先へ進めないという構造にしたことですね。あれはクリアしなくても最終ステージまで行けるというふうにしてもよかったかなと思っています。

↑足場の動きをよく見る。無理に1UPキノコを取りに行かない。15分ほど休んでから再挑戦する。以上、アスレチック面のアドバイスでした

小泉　今回ポンプがあることで、大らかなゲームになっているんですね。普通なら、A地点にいるプレイヤーがB地点のアイテムを取るときに、こういうルートを通るだろうと考え、それならここにジャマをおいてやろうとするんですが、ホバーがあるおかげでいろいろなルートがとれるんですね。そういうゲームの中に、ポンプを失ってしまうアスレチックステージがあるおかげで、よりその大らかさが強調され、結果的にプラスになったかなと思っています。アスレチック面をプレイした人の感想で、『マリオ』ってこういうゲームだったよなっていうのは事実でしょうし。

そうなのだ。そもそも『マリオ』はこういうゲームだったのだ。落ちれば即アウトの動く足場、ものすごく危険な位置にセットされた1UPキノコ、ゴール直前に仕掛けられたトラップ…。何百回ミスしても、もう一度トライしたくなる不思議なゲームだった。

↑壁キックの練習をするならドルピックタウン。ちなみに横の移動は、放水→ヘッドスライディングがおすすめ

ただ、今回のアスレチックステージと2D時代のステージは同じ感触ではない。3Dで展開するアスレチックステージは、楽しさとストレスの境界線ギリギリにあると思う。箱庭探索ゲームに慣れてしまった僕には、かなりつらいステージだ。なんとかゴールにたどりつきシャインをゲットして、普通のステージに戻ってきたとき、ホバーノズルの何とありがたいことか！ 気のせいか、アスレチックステージをクリアした後は、マリオの操作がレベルアップしたように感じられる。よこ宙返り→壁キック→ホバー→せまい場所に着地というアクションも、だんだんとこなせるようになってくるのだ。

↑このような場所をジャンプだけでクリアすることを考えると、つくづくホバーのありがたみが身に染みる…

宮本　3Dアクションゲームとしては、ちょっとつき抜けられたかなと思っています。3Dでぴょんぴょん足場を飛び移っていくのは難しいですよね。けどホバーで適当にふわふわ浮かびながらだと、やりやすいでしょう。海を泳ぎながら足のつく岩場をさがして、「ここらへんかな」とちょんちょん足を動かすような感じに似ていて、重力のないところのジャンプゲームのようなものとして、かなり快適に遊んでもらえるのではないかと思っています。そういう意味では、世の中の3Dジャンプゲームの中ではいちばん一般向きですよ。けど、あまりに快適にジャンプすることができるんで、今度はゲームバランスの問題が出てくるんですよね。だから、その快適さがなかったらという意味で、アスレチック面を入れてあるんです。

重力のない場所でのジャンプゲーム

←南国の島などに取材旅行に行きましたかという取材陣の質問に、小声で「これから行きます」とこっそり答えていた手塚さん（笑）

➡最初は緊張した様子だった小泉さん。「やっぱりゲームは手触りだと思っています」という、いかにも任天堂的発言が印象に残る

←「まだシャインを30個以上集めていない人？」という宮本さんの問いかけに、集まった取材陣の中でサオヘンだけがそろりと手を挙げる。ホントか、集まったみんな？

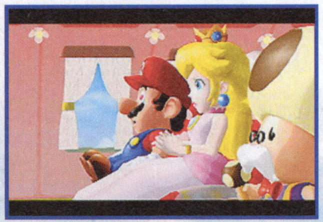
10年ぶりにゲームを遊ぶなら、絶対マリオサンシャイン!

アクションゲームをプレイして、「難しかったからダメなゲーム」とか「簡単だったからいいゲーム」と評価する人はいないと思う。難易度のバランス調整はゲーム制作のもっとも大事な部分だろうし、また任天堂はその絶妙なバランス調整を得意としてきた。とは言っても、やさしいとか難しいではなく、おもしろいかおもしろくないかで評価するべきなのだろう。

ゲームの序盤でピーチ姫をさらったニセマリオを捕まえることができなくても、「ものすごくおもしろい」と評価する人はいると思う。何の目的もなく、ドルピックタウンを動き回っているだけで充分におもしろいと感じるのは僕だけではないはずだ。

宮本　『マリオ』は万人に遊んでもらえるゲームにしたいと考えています。おじいちゃんやおばあちゃん、お父さんやお母さん、そして小さな子供まで、誰もがすぐ遊べて、すぐおもしろいというふうに作りたいと思ってるんですね。ところが、今回のゲームは普通の人には難しいと思うんですよ。これは非常に心残りです。「私は10年ぶりにゲームをします」みたいな人に遊んでほしいと思っているんですが、10年ぶりにゲームをする人にとってはいったい何のことやらわからないという状況になっていると思うんですね。これは『マリオ』だけに限った話ではなく、ビデオゲーム全体がそうなっていると思うんです。他の著名なタイトルでも、10年ぶりに最新作を遊ぶユーザーがいたら、やっぱり「何やこれ？」と感じるでしょう。その中では、『マリオ』は、わかりやすいはずです。「何やこれ？」と思いながらも1日ぐらい触ってもらえると、だんだんと今のゲームというものがわかってきます。10年ぶりにゲームを遊ぶ人にとって、いちばん導入に適格なゲームなんですね。ちょっと触っただけであきらめずに『マリオ』を3日プレイすれば、今のゲーム文化に再び足を踏み入れることができるでしょう。

数年前に、あるゲームのガイドブックで『スーパーマリオワールド』の紹介記事を頼まれたとき、僕は次のように書いた。「本作が7歳から70歳まで誰もがプレイできる作りになっているかといえば、実際のところ、そこまでは到達していない。だが、どのアクションゲームよりも、誰もが楽しめるゲームに近づけたのは、きっと『マリオ』なのだ」。いま、このフレーズはそのまま『マリオサンシャイン』に使えると思う。



さて、秋から年末にかけて、任天堂のソフト発売スケジュールは盛りだくさんだ。「メインプログラマが失踪したり駆け落ちしたり、宇治工場が火事にならない限り、いまの予定で発売できそうです」という宮本さんの言葉を信じるなら、夏が終わるまでにはシャインを集めておきたい。

宮本　実は『マリオサンシャイン』では任天堂の新しい開発システムを使っているんです。これさえ使えば、次々にゲームが早く作れるという基本システムです。その基本システムを使って作った最初のゲームが『マリオ』で、次のプロジェクトが『ゼルダ』です。それと、このゲームに出てくるマリオやピーチ姫を、今後『マリオパーティ』などの別タイトルで使います。以前はゲームに応じて全部描き直していたんですけど、今後は任天堂の標準キャラクターとして作って、そのキャラクターをそのまま使ってゲームを作ります。100%そんなシステマチックにはいかないですけど、かなりそれに近いカタチでやろうとしています。今後、マリオが登場する全然別のゲームを作ろうとしたとき、ゲームの開発期間が縮まるというメリットがあります。ちっちゃなものを早く作るっていうのではなくて、開発環境を改善してゲームを早く作ろうという考えのひとつです。

『ゼルダ』が発売されたときが、ゲームキューブの最初の区切りとなるのだろう。そして新たな第2章が始まるのだ。まだ8月なのでちょっと気の早い話だけど、次の『マリオ』や『マリオ128』と呼ばれているゲームも気になるところだ。ともかく、これからも続いていく任天堂の冒険を見ていこうと思う。

宮本　僕も今年で50歳になりますが、だんだんライフワークのようになってきました。なのでまだまだこれからも『マリオ』ゲームを作っていきます。もっともっと多くの人に遊んでもらいたいしね。そうそう、マリオ、少し凛々しくなったでしょ？　任天堂のメイン看板であるマリオの顔に絵の具をつけたりもして、そういうところも楽しんでいこうと思っています。毎年『マリオ』の新しいゲームを遊んでいると、時代に取り残されません(笑)。

スーパーマリオサンシャイン™
SUPER MARIO SUNSHINE

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	スーパーマリオサンシャイン	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	備　考	7ブロック
価　格	6800円		

どこよりも早い 28ページ 3Dマップ攻略

新たにマンマビーチとピンナパークを初公開！あの「謎の影」の正体もついに明らかに!?

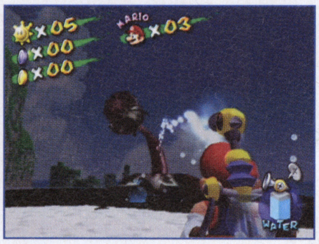
©2002 Nintendo

ドルピックタウンに新たな事件！ 海辺から遊園地へ大わらわ!!

ゲームのスタート地点となるドルピックタウン。最初はビアンコヒルズへしか行けないが、ゲームを進めシャインを集めることでイベントが発生し、新たなステージへの道が開かれる。シャインを取って街に戻ってきたときにデモが発生したら、イベントが起こっている合図なので、その場所へ行ってみよう。今回は、前回紹介したビアンコヒルズとリコハーバーに加え、新たに2つのステージへの行き方を紹介するぞ。

灯台を洗うとマンマビーチへの道が！

シャインを5個回収すると、東の砂浜にある灯台が消えてしまったとのニュースが！ 行ってみると、ボートハウスのときと同じように、ドロドロに飲み込まれている。さっそく水をかけると、やっぱり出てきたドロドロパックン。こいつを倒せば灯台が復活し、壁のMの文字からマンマビーチへと行けるようになる。



↑→灯台のあった場所がドロドロに！　水をかけるとドロドロパックンが出現するぞ。これまで同様、口を開けたところに水をかけて倒そう。すると灯台が復活し、その壁にMの字が

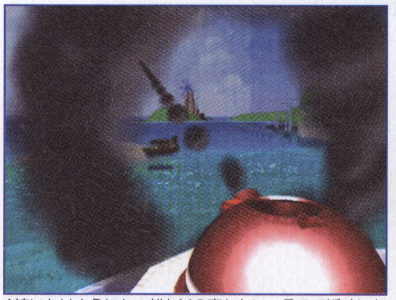
マンマビーチへGO!

↑シャインを5個集めると、ドルピックタウン開始時にこんなデモが発生する

さらわれたピーチ姫を追いピンナパークへ

さらにゲームを進めてシャインを計10個集めると、西の船着き場に怪しげな船が出現。しかもピーチ姫が(またも)さらわれたという。船着き場に行くと、謎の影によってピーチ姫がピンナ島に連れ去られるデモが発生。今度はMの文字は出てこないが、近くにある大砲の中に入れば、ピンナ島へ行けるぞ。

↓ピーチ姫が謎の影にさらわれ、連れ去られてしまう



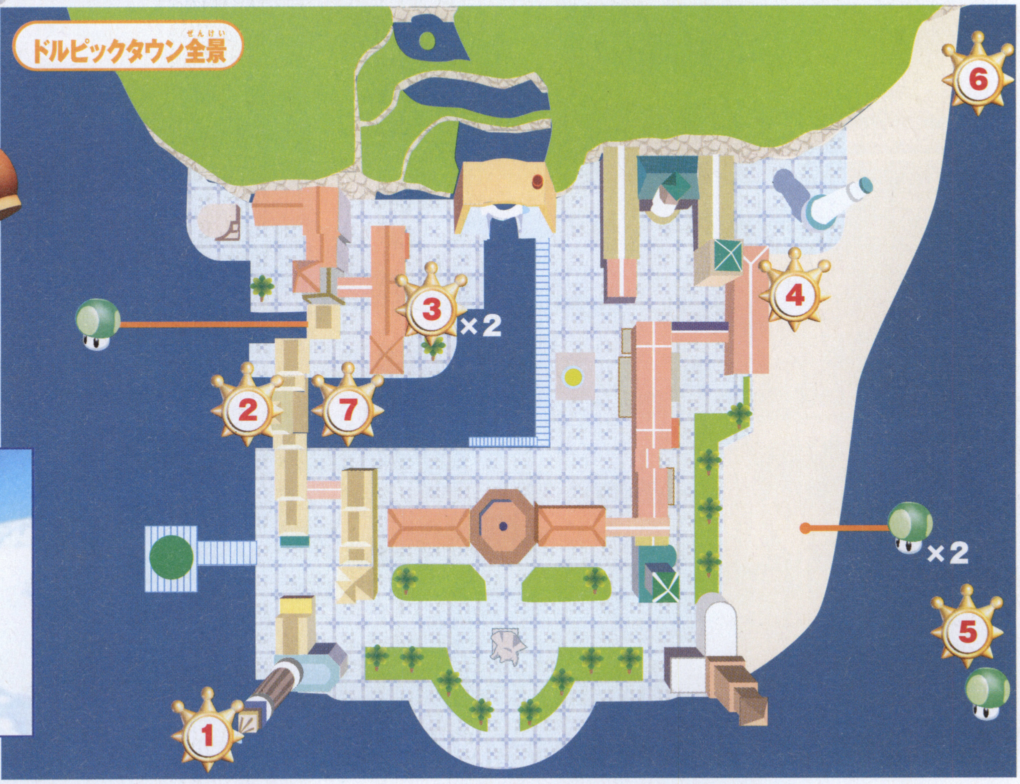
↑追いかけようにも、船もMの字もない。そこで近くにある大砲に入ると、島へ発射！　ピンナパークへ一直線だ

↓ピンナパークで最初のストーリーをクリアすると、ついに謎の影の正体が判明！　こいつはいったい何者!?

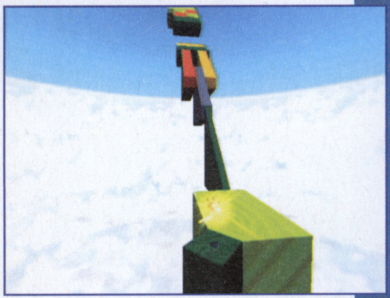
こいつは!?

ステージとミニコースの入り口を探し出せ！

ドルピックタウン



ここドルピックタウンは、いろいろなステージへの入り口があるスタート地点。シャインを集めると、行けるようになる場所は増える。
街そのものにも、ミニコースの入り口などの秘密が隠されているぞ。



↑変わった仕掛けがいっぱいのミニコース。基本的に、コースから外れて落ちたらミスになる

ドルピックタウンのシャインのとりかた①〜⑥

いろんなモノを洗ったり ミニコースに入ってゲット

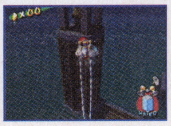
シャインゲット

ステージだけではなく、街なかにも多数のシャインが隠されている。今回の攻略範囲でゲットできるシャインを紹介していくぞ。マップ下の広場にあるノズルがつかえるようになれば、右下の塔、左下の塔下の建物、そして大きいシャインの3つを取れるようになるのだ。

前号で取ったシャイン

1 鐘洗い

マップ左下の塔へ飛び移り鐘を洗う。マンホールからシャインへ。



2 投げられ

ピーチ誘拐1回目の後に出現する投げ男に、コイン1枚を払って投げられる。

3 木箱わり

木箱わりの店でクリアして入手する。クリアするたび2つまで入手できる。

4 5 砂浜と金の鳥を洗ってゲット

ビーチにある、灯台の近くの砂浜に水をかけると反応するポイントがある。そこに水を当て続けるとシャインが出現。マップ右上の島の上に出現するので取りにいこう。

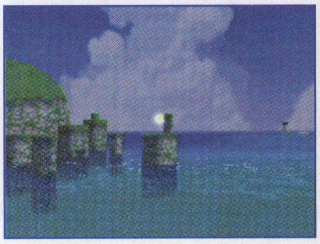
またピンナパークにいけるようになると、マップ右下の島に金色の鳥が出現する。鳥に水をかけてやるとシャインが右上の島に出現する。マリオ視点でよく狙って放水だ！

砂浜に水があたる!

←↓スプリンクラー放水などでポイントを探し出したら、集中的に放水。ホバーを使ってゲット

金色の鳥を洗え

←↓ピンナパークに行けるようになると出現。うまくかかるまでしつこく狙って放水するのだ



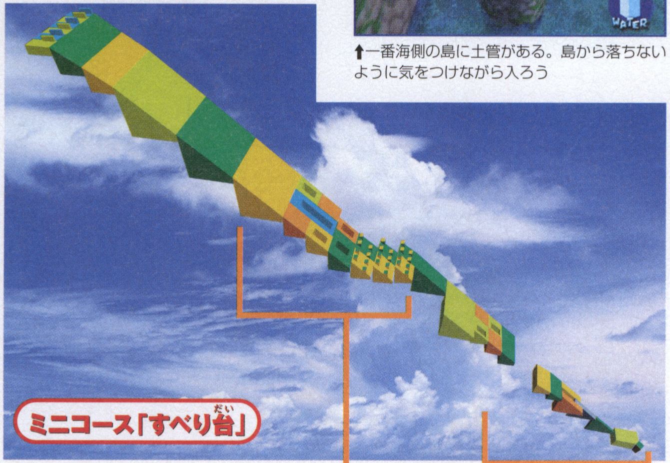
6 ミニコース「すべり台」で入手

マップ右上の島の先にある土管に入れば、ミニコースにいける。ホバーを使って進もう。

すべり台はいちどすべりだすと、途中で止まることは困難だ。進路をスティックの微妙な操作で操り、途中の穴に落ちないようにしてシャインの待つ一番下へと進もう。

←ホバーを使えば、島を乗り継ぐのはラク。ぽんぽんと飛び移っていこう

↑一番海側の島に土管がある。島から落ちないように気をつけながら入ろう



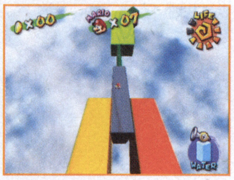
ミニコース「すべり台」

左寄りにすべってジャンプ!

中央部分は、左向きに曲がったジャンプ台になっているので、まっすぐ進むと空中に放り出される。左側をキープし、コースのある点へ着地しよう。

スティックを軽く操作して進路を調整

後半部分では、足場は非常に細く、穴があいているものが多くなる。コースの先を見ながらスティックを軽く倒すようにして、ゆるやかな進路調整をかけよう。



7 ミニコース「パチンコ台」で入手

シャインを集めていくうちに、街なかを流れる川と、海を往復する船が動き出す。この船に乗って、川をまたぐ位置にある建物にスピンジャンプで入ると、パチンコ台に行くことができる。

パチンコ台では赤コインを集めることでシャインを入手できる。コインをとり損ねて下に落ちるとそのままミスになってしまうぞ。

入り口はここにある

←入り口を下から見上げるとこんなふうになっている。カゲになったときコインを目じるしに跳べば、入ることができるのだ

ここでスピンジャンプ!

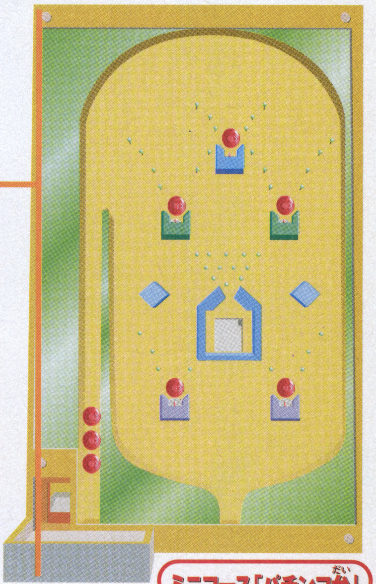
←船の屋根から、タイミングを見計らってジャンプ。スピンジャンプなら確実に入り口に届く。入り口をはずしてしまうようなら、ジャンプ&ホバーや、ロケットノズルで

確実に赤コインを狙え

狙うコインを決めて、ジャンプ台からスタート。ホバーで位置を調整して取ろう。釘の上にも乗れるぞ。

←釘で休みながらホバーで移動する

↑ここまで落ちたらミス確定



ミニコース「パチンコ台」

青コインゲット 青い鳥を洗えば青コインゲット

広場の上にある大きな建物の屋根や、投げ男のいる屋根などに、青い鳥が留まっている。この青い鳥に水をかけつづけると、青コインを落とす。マリオ視点にして、予想進路をさえぎるように放水しよう。

↑屋根に留まったら狙い撃ちだ!

↑飛んでいるときは進路をふさぐように放水

ミニミニチェック ここだけで4UPできる

街では、4つの1UPキノコを取ることができる。場所はそれぞれ、マップ左上の入り江の水底、ビーチの隠しマンホール、隠しマンホールの近くの地下、マップ右下の島にある焚き火に放水、で手に入る。

↑入り江の水底へ潜っていって入手

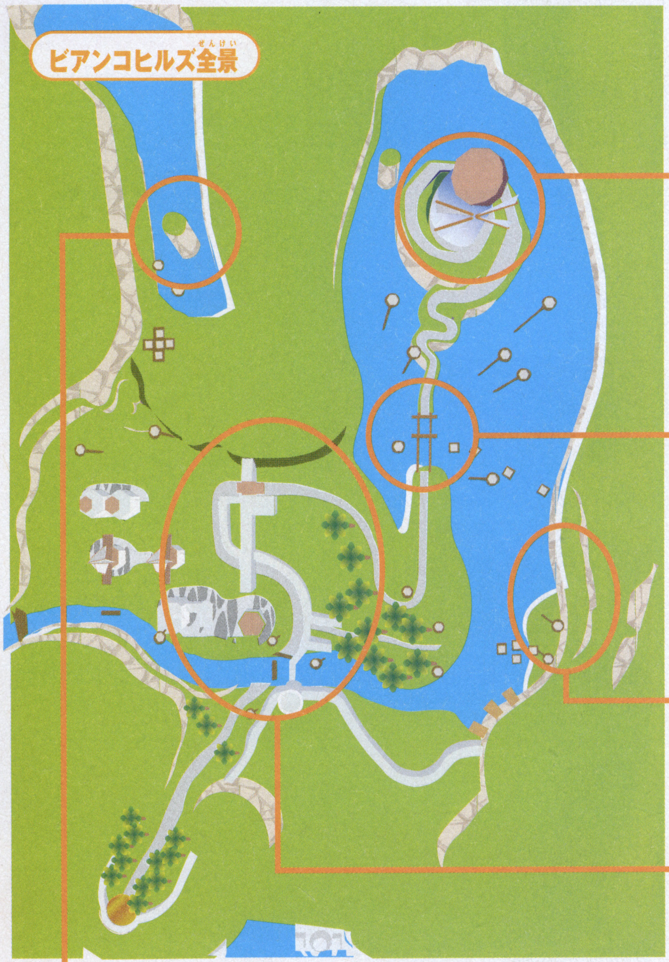
↑隠しマンホールはパラソルのそばに

緑の丘を汚すドロドロの原因を断て！

ビアンコヒルズ

ボスパックンを倒し、平穏を取り戻したビアンコヒルズ…のはずが、その後もあっちこっちで事件が発生。ボスパックンまで復活し、マリオも大忙しだ。
今回はストーリー3～5の3つのストーリーを攻略するが、ストーリー3では異次元空間でのアスレチック、ストーリー4では赤コイン集めと、これまでとちょっと違ったアクションが要求される。新たに手に入るノズルなどを駆使して、シャインを回収しよう！

←ストーリー4ではロケットノズルが手に入る。一度取れば、以後ビアンコヒルズではどのストーリーでも使えるようになるぞ。ただし、他のステージでは使えないので注意しよう



STORY 2 ボスパックンをたおせ！

水を飲ませてヒップドロップ

大風車のてっぺんにいるボスパックンとの対決。ドロドロに覆われた道を登り、ボスパックンのもとへ行こう。ボスパックンは口を開けたときに水を飲ませると、倒れ込んでデベソが出る。これにヒップドロップすればダメージを与えられるのだ。

↑デベソにヒップドロップを食らわせ！

STORY 1 おおふうしゃへの みちを きりひらけ

ドロドロパックンに水攻撃

大風車の手前の坂道にいるドロドロパックンを倒そう。普通に正面から水をかけてもいいが、転がってくるパックンの頭がじゃま。ロープを伝って水上の足場に行き、ここからマリオ視点で水をかければ、ダメージを受けることなく簡単に勝てる。

↑水上の足場から攻撃するとラクチン

STORY 4 ビアンコむらの あかコイン

ビアンコ村に、8枚の赤いコインが出現。すべて集めれば、シャインが手に入る。ロケットノズルを駆使して赤コインをゲットだ。

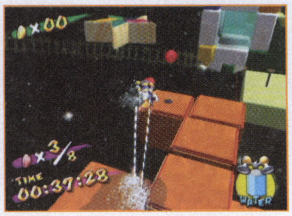
P33

↑村のあちこちに計8枚の赤コインが

STORY 3 がけのうえの どうくつの ヒミツ

東のガケの上に、怪しい洞くつが出現。なんでも中から叫び声が聞こえるというが…。中に入ってみると、そこはアスレチックのような足場の浮かぶ謎の空間だった。

P31



↑落ちたらアウトのアスレチックコース

STORY 5 ボスパックンの ぎゃくしゅう

倒したはずのボスパックンが復活！ ふわふわ浮かぶ謎の生物「ポポ」を使った射撃アクションで、空を飛ぶボスパックンに対抗しよう。

P34

←村のはずれにあるガケにボスパックンが！ ふたたび激闘開始

STORY3 がけのうえの どうくつの ヒミツ

シャイン ゲット

洞くつに出現したアスレチックコースに挑戦！

大風車に向かって右側の、湖の向こう岸に、怪しい洞くつが出現したという。入ってみると、謎の異次元空間でのアスレチックとなる。クリアすればシャインがもらえるが、足場を踏み外すと即ミスになるので、難易度はけっこう高い。

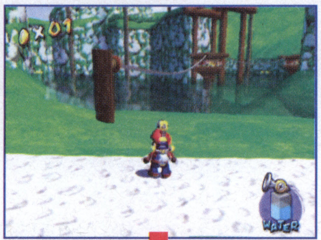
↑東のガケの上に洞くつが出現。ストーリー開始時のデモで位置を確認しよう

①ロープをつたってガケの上へ

まずは、ガケの上に出現した洞くつまで行く必要がある。洞くつへの道は大きく分けて2つあり、1つは対岸のロープを伝って行く方法。もう1つはガケの真下からスピンジャンプ（よこ宙返り）＋カベキックで登る方法だ。カベキックで行った方が早いが、マリオの操作に自信がなければ、ロープを伝っていく方が確実。自分の腕と相談して、行くルートを決めよう。

↑湖を渡って洞くつのあるガケの下に行き、スピンジャンプ＋カベキック＋ホバーでガケの上へ。慣れればけっこう簡単にできるはず

↓橋の下を通過するロープを伝っていけば、確実に洞くつの近くまで行ける。写真の場所からロープに乗って進もう



↑最後のロープには障害物がある。近づいてきたらジャンプで避けよう。当たってもロープからは落ちないので、焦らないこと

②洞くつに入るとあの影が出現！

ガケの上の洞くつに入ってみると、イベントが発生。マリオそっくりの「謎の影」がいきなり出てきて、マリオの背中からポンプを取ってしまう。よって、ここではポンプが使えず、ジャンプのテクニックだけで進まねばならない。なお、こうしたアスレチックコースは一度クリアしても再挑戦でき、そのときはポンプが使える。

↑ついに問題の洞くつの中へ。入ってみると、自動的にデモが始まり、あの影が…

↑背中のポンプが盗まれた！　ホバーなしで、不安定な足場を進むことになるぞ

ミニミニチェック　アスレチックコースとは？

純粋なアクションステージで、ゴールに着けばシャインがもらえるが、足を踏み外せば即ミスになる。クリア後に再挑戦するとルールが変わり、時間内に8枚の赤コインを集めればもう一度シャインがもらえる。

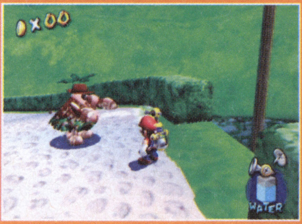
1回目はとにかくゴールへ行き、シャインをゲット！

2回目は制限時間内に8枚の赤コインをゲットする

青コインゲット　ドロドロの人を洗ってあげると

ビアンコヒルズには、あちこちにドロドロで汚されたモンテ族がいる。彼らを洗ってあげると、青コインをもらえることがあるのだ。

ただし、誰を洗っても青コインをくれるわけではない。青コインを出す人は、ストーリーによって違うのだ。ストーリー3では大風車の前、ストーリー4では東の洞くつのあたり、ストーリー5ではスタート地点近くの川のあたりにいるぞ。



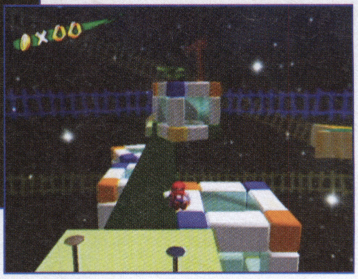
←ビアンコヒルズの各ストーリーで特定のモンテ族を洗ってあげると、青コインが。ただし、青コインをくれる人が出るのはストーリー3以降

③動く足場を制しシャインをゲット！

アスレチックコースは、空中に浮かぶ足場でできている。落ちずにゴール地点にあるシャインに触れれば、シャインゲットだ。また一度クリアしてから再チャレンジすると、赤いボタンが出現。これをヒップドロップで押すとコース上に8枚の赤コインが現れ、制限時間内に集めれば、またシャインが出てくる。つまり、1つのアスレチックコースでは、必ず2つのシャインをもらえる可能性があるのだ。

それでは、マップを使ってアスレチックコース1回目と2回目を攻略しよう。1回目は上段、2回目は下段で解説している。マップ上の赤コインの数字は、取る順番を表しているぞ。

⬆足場を踏み外したり（再チャレンジで）時間オーバーになると、即ミスに。マリオが人数が0になると、もちろんゲームオーバーだ

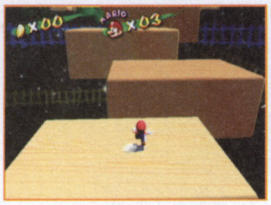


⬇コース中にあるクギにヒップドロップすると、アイテムが出てくる。たいがいコインだが、たまに1UPキノコが出てくることも

1回目（ゴールを目指せ）

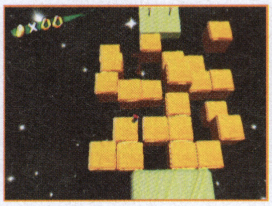
段差に注意しよう

上から見ると分かりにくいが、段差を駆け上がる感じになっている。序盤なのでまだまだ簡単だが、時間制限はないので、1段ずつ確実に進もう。



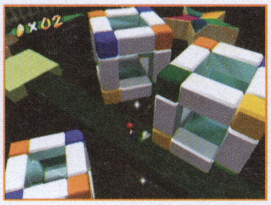
すき間を確認して

縦に上下する足場と、横の上下、左右に移動する足場が組み合わさっている。ジャンプで移動するとミスしやすいので、足場が接したときに歩いて渡ろう。



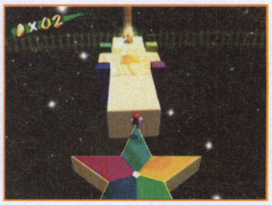
キューブの動きをよく見て

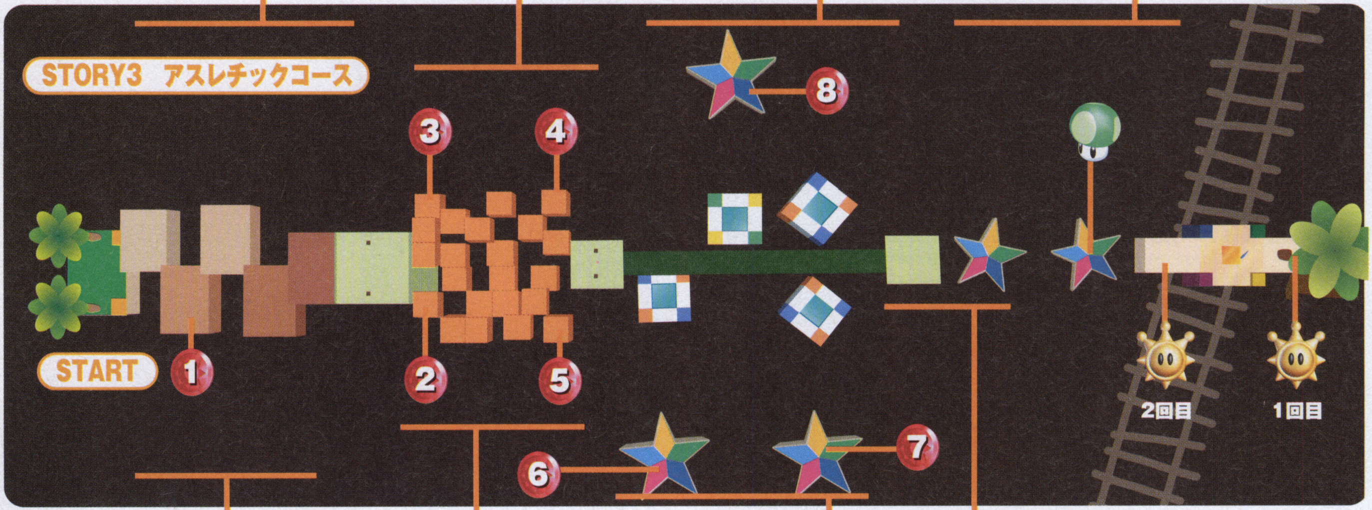
道の周りを四角いキューブが回転している。キューブの回転はけっこう遅いので、焦って走ったりせず、1つずつ確実に通過すれば問題ないだろう。



星が近づいたらジャンプ

星の足場は、微妙に近づいたり離れたりしている。もっとも近づいたときに星の先端からジャンプしよう。1UPキノコは、真下からスピンジャンプで。

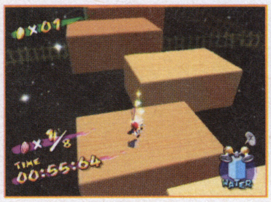




2回目（赤コイン8枚ゲット）

1枚目は速攻で

最初の赤コインは、簡単に取れる場所にある。ただし制限時間は1分しかないので、できるだけすばやく取って、先を急ぎたいところだ。

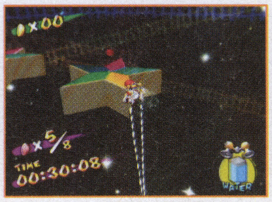


右手前の足場に注意

②のコインの足場は横に移動しているので、歩いて取る方が安全。③〜⑤の赤コインは縦に上下するだけなので、②を取ったら、ホバーで一気に取ろう。

右側2つをホバーで

赤コインのある星へはホバーで向かう。まずは向かって右にある⑥と⑦を取ろう。⑦を取ったら、キューブの通路を抜けた先にある足場へホバーで移動だ。



動く足場を迂回して

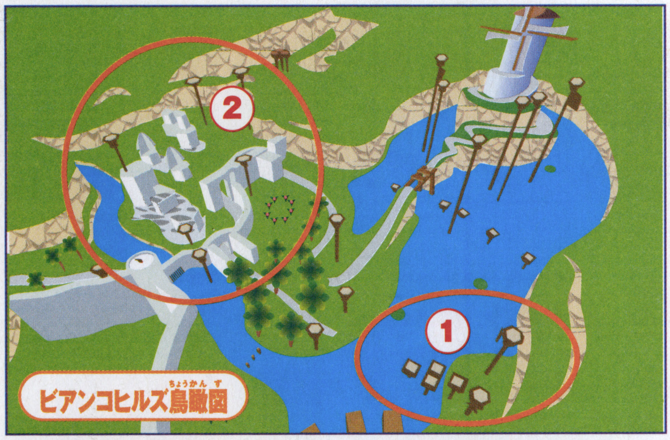
キューブの通路を抜けた先にある足場から⑧までは、ホバーでもギリギリの距離。助走ジャンプで距離を稼いでからホバーすれば、ギリギリ届くはずだ。

STORY4 ビアンコむらの　あかコイン

シャインゲット

新たなノズルを手に入れて赤コインを8枚集める

このストーリーでは、家の建っている村の部分に存在する、8枚の赤コインを全て集めるとシャインが出現。それをゲットすることでクリアとなる。8枚の赤コインは、このストーリーから出現する赤いボックスの中からロケットノズルを取ることで、楽に集められるのだ。



①湖の足場でロケットノズルをゲット

左図のマップ右下、湖の部分に新たな足場が出現している。この足場にはロケットノズルの入ったボックスが置いてある。ボックスに触れ中からロケットノズルを入手しよう。また、ここでノズルを手に入れることで、これまで幻となっていたボックスにも触れることができるようになる。ノズルの変更が手軽にできるようになるぞ。

↑ロケットノズルでコイン集めが楽に

ミニミニチェック　ロケットノズルで大ジャンプ

ポンプ内部の水を圧縮した後、一気に噴出させることで大ジャンプが可能なロケットノズル。大ジャンプでこれまで届かなかった高いところまで一気に昇れるが、ホバーは使えなくなるので注意しよう。

↑Rを押し続けてパワーを溜めて…

↑こんなに高いところまでジャンプできる

②ロケットノズルで高所の赤コインをゲット

湖でロケットノズルを入手したら村へと戻り、赤コインを集めよう。赤コインのある位置は下の図の通りだが、置いてある高さがそれぞれ異なる。そのため、こまめにカメラや視点を切り替え、見落とすことのないようにしよう。特に⑤のコインはアーチの下にあり、見落としやすいので注意。

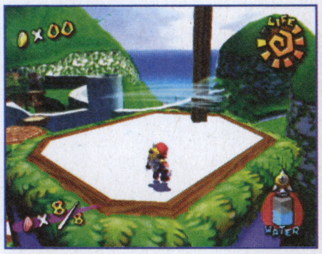
↑ロープの間に浮かんだ赤コインはロープの上でジャンプしてゲットしよう

↑ロケットノズルからホバーノズルに戻すには青のボックスから出てくるノズルを取るのだ

↑⑦の赤コインは非常に高い場所にある。まずは視点を切り替えて狙いを定めてから…

↑赤コインの下付近からジャンプ！　ジャンプの下降中に調整し、赤コインをゲットしよう

↑見落としやすい⑤の赤コイン。鐘の隣りのアーチの下に隠されているのだ



↑高い場所ではかぜくんに注意。足場の端で攻撃を受けると地面に落とされてしまうことも

チャレンジテクニック　ロケットノズルを使わずに赤コインをゲット

ロケットノズルを取らずに、ホバーノズルのままでも赤コインを全て取ることができる。この場合は、よこ宙返りやカベキックからのホバーを駆使して高い場所に昇っていこう。また、⑦の赤コインは⑥の赤コインのある屋根からジャンプしてホバーで移動。ホバーを止めて落下中に入手するのだ。

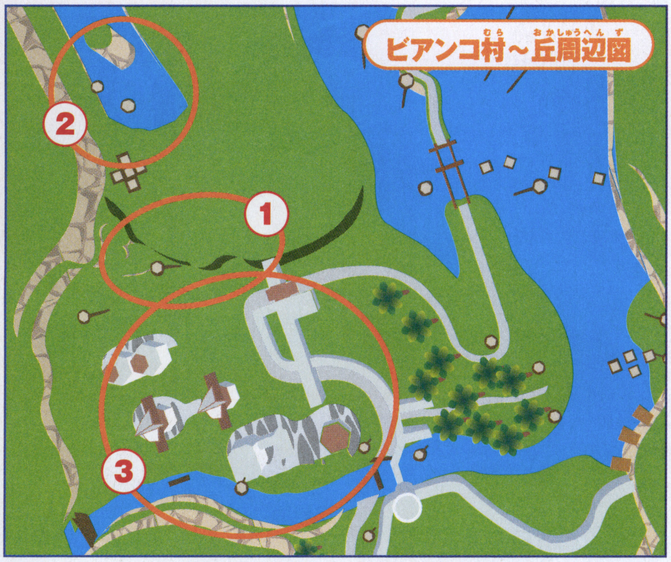
↑ホバーを使って⑦の赤コインの近くまで来たらホバーを停止。落下中にゲットしよう

STORY5 ボスパックンの　ぎゃくしゅう

シャインゲット

よみがえったボスパックンをふたたび退治せよ!!

村の汚染の原因だったボスパックンを倒したことで、一度は元の美しさを取り戻したビアンコ村。しかし、再び訪れた村では、あちこちがドロドロで汚されていた。どうやら、ボスパックンが復活し、またしてもビアンコ村を汚染したようだ。復活したボスパックンの居場所をつきとめ、2度と復活できないように、今度こそ完全に退治してしまうのだ。

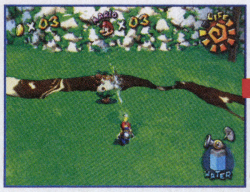


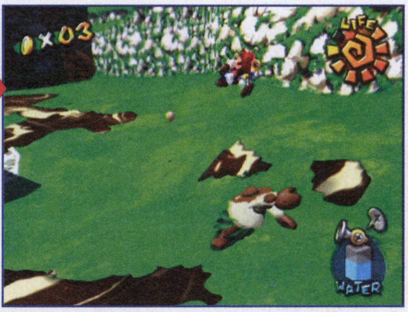
①ロケットノズルを装着し丘の上へ

ストーリー4でロケットノズルを入手していた場合は、村の家の屋根の上のボックスからロケットノズルをゲット。ここでロケットノズルに付け替えたら、村の北にある高い丘めがけて大ジャンプ！　丘の上にたどり着いたら、汚れを消しながら奥にある谷の方へ進んでいこう。

↑ロケットノズルがあれば大ジャンプで簡単に丘の上へと登れるのだ

↑丘の上は汚れでドロドロ。水で汚れを落としながら進んで行こう





↑➡ロケットノズルなしでも、丘の上に登る方法がある。汚れの中に埋まっているモンテ族の住人を助け、身体についた汚れをキレイに洗い流してあげよう。それから話しかけると、上に放り投げてくれるぞ

②谷の向こうで眠るボスパックンを起こせ！

丘の上では、大きな谷をはさんだ小島で眠っているボスパックンの姿が見える。何とかして起こしたいところだが、柵の内側から小島まではポンプの水が届かない。また、3段ジャンプとホバー移動を使えば小島まで行くことができるが、水をかけてもボスパックンは目覚めないのだ。ここでは、ノズルの噴き出し口に取り付いてくるポポを使ってボスパックンを起こそう。

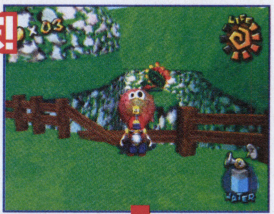
↑谷の向こうの小島でのんきに眠るボスパックンを叩き起こしてやろう

ポンプに取り付く!!

←ノーマルノズルになぜか取り付くポポ。放水するとどんどんふくらんでいく

敵をふくらませて撃て！

ノーマルノズルの先に取り付いてくるポポに水を流してふくらませたら、眠っているボスパックン目がけて発射！　外れたら向きや角度を調整して当たるまで繰り返すのだ。



←水でふくらむと身体の色が赤に変わっていくのだ

命中すると目を覚ます！

発射したポポを見事命中させられたら、ボスパックンが目を覚ます。目を覚ましてからが本当の勝負だぞ。

➡ポポが命中し、びっくりして目を覚ますボスパックン。なかなか命中させられず、水が無くなった場合はプチプチなどを倒して出るペットボトルで補給しよう

ミニミニチェック　狙いはマリオ視点で定める

ボスパックンにポポをぶつけて起こすときは、マリオ視点にすると狙いやすい。しかし、周囲が見えにくくなるため、横や背後から敵の攻撃を受けやすい。不要なダメージを防ぐためにも周囲の汚れは洗い流しておこう。

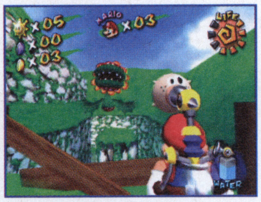
←周囲の汚れは取り除いておく

↑小島にたどり着き、水をかけてもボスパックンは起きない。ポポを命中させるのだ

↑マリオ視点に変更しポポを発射。外れたら、方向の微調整をして命中させていこう

③空を飛ぶボスパックンとの対決!!

ボスパックンが目を覚ますと、葉っぱを羽ばたかせながら空を飛んで村の方へと飛び去って行く。谷を渡り、村の上空へ行くまではこちらの放水は効かないので、村へ先回りし地面の汚れを落としておこう。汚れを落とし、戦いの場を整えたら対決開始！　空からの攻撃と地面の汚れからわき出る敵に注意しつつボスパックンを倒すのだ。



⬆目を覚ますと、こちらに向かって来る

ボスパックンを追え!!

⬆空を飛んでこちらに向かって来る間はこちらの攻撃は効果がない。先に村へ向かっておこう

➡村へと飛び去ってから攻撃は効果を持つ

空飛ぶボスパックンを落とせ

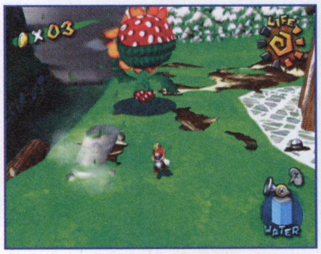
ボスパックンは空中を自在に飛び回り、上空から汚れのカタマリを吐いて攻撃してくる。ポンプの水を浴びせるか、ポポを発射し、命中させると、空にいるボスパックンを地上に落とすことができる。一刻も早く地上に落とし、攻撃を加えよう。

⬆地上にいる敵は早めに倒しておこう

⬆汚れは洗い流してよけいな敵の出現を防ぐ

水を飲ませてデベソを攻撃!

ボスパックンが地上に落ちたら、1度目の戦いと同様に、ドロドロを吐くために開けた口に放水。水の飲みすぎでダウンし、あらわになったデベソにヒップドロップしよう。あとは空中から落とす手順から繰り返し、3回ヒップドロップを決めれば勝利となるのだ。



⬆たつまきを受けても直接のダメージはない

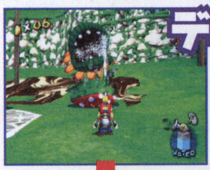
⬆前の戦い同様にドロドロを吐いて攻撃

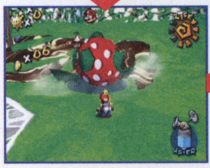
空中で静止したら

⬆➡攻撃のためにボスパックンが空中で静止したら、こちらの放水を浴びせてやろう。水を浴びたボスパックンは空中から地上へと落ちてくるぞ

水をかけて落とせ!!

デベソにヒップドロップ!!





➡口を開けたところに放水。たっぷり水を飲ませてボスパックンをひっくり返したら、デベソめがけてヒップドロップでダメージを与えよう

青コインゲット　隠された青コインを見つけ出せ

ストーリーを進めることによって、同じステージでも新たな青コインが出現、手に入れられる青コインの数は増えていく。ステージ上に新たに出現する青コインは、目に見えるように置いてあるもののほか、隠されているものもある。ここではストーリー5までで出現する、特定の場所に隠された青コインや、特定の場所に出現する敵を倒すことで現れる青コインの入手方法を紹介していく。なお、隠されている青コインは、特定の場所に水をかけることで、その姿を現し入手できるのだ。

バナナの木

⬆マリオの正面に見えているバナナの木。ストーリー2まではなんの変哲もないこの木がストーリー3以降になると…

⬆バナナの木の葉っぱの上に放水することで、隠されていた青コインが出現する。確実に出現させゲットしていこう

風車のてっぺん

⬆ストーリー3以降、ボスパックンがいた大きな風車のてっぺんに新たな敵が出現している

⬆この敵を倒すと、敵が隠し持っていた青コインが出現するのだ

湖の足場

⬆ロケットノズルのある場所の近くの足場にストーリー4以降に行ってみよう

⬆頭に花が咲いている敵が地中より登場。この敵を倒すと青コインが出現する

そびえ立つ鉄骨群や塔のヒミツに挑め！

リコハーバー

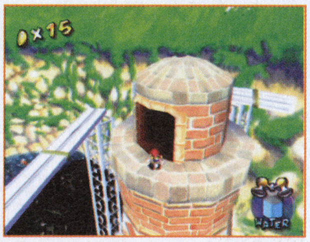
鉄骨や船、金網の足場が特徴のリコハーバー。今回はストーリー3〜5を中心に攻略していく。これらのストーリーでは、鉄骨部分に出現する巨大なカゴを目指したり、資材置き場の塔からアスレチックコースに進むなど、狭い足場を進むことが多くなる。Cスティックによる視点操作を利用して、自分の見やすい視点に調節しながら慎重に進んでいこう。

←ハーバーの上空に組み上げられた鉄骨群。狭い鉄骨を飛び渡って巨大なカゴを目指すストーリー3は、スリル満点！ 視点操作に加え、慎重なジャンプテクニックが要求されるぞ！

STORY 4 リコタワーの ヒミツ

塔のてっぺんの入口から中に進入し、アスレチックコースに挑戦。回転する足場を進み、奥にあるシャインをゲットだ！

P39



←塔の入口が開く。ここにたどり着くのもテクニックが必要だ

STORY 1 コンテナの ボスゲッソー

足と口を引っこ抜け

コンテナに潜むボスゲッソーを倒せばシャインが手に入る。ボスゲッソーは足4本と口を順番に引っこ抜けば倒せるぞ。

←足を1本ずつ引っこ抜き、口を引っこ抜く。これを2回繰り返す

リコハーバー全景

STORY 2 GO! GO! イカサーフィン

イカ選びとショートカットがミソ

イカサーフィン屋のイカに乗り、ここにある洞くつへ。中でレースに挑戦し、45秒以内にゴールすれば1つ目のシャインが手に入る。再びレースして40秒を切れば2つ目のシャインを入手できるぞ。

↑2回目のレースでは黄色いイカに乗り、最後のヘアピンをジャンプでショートカットするのがポイントだ

STORY 3 おおかごの なかの シャイン

港上空の鉄骨部分の中央に巨大なカゴが出現。中に輝くシャインの入手が目的だ。はるか上空まで鉄骨を登っていくことになる。

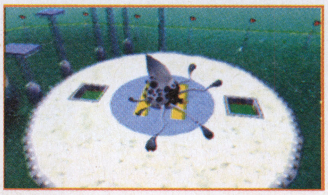
P37

➡鉄骨をトランポリンで乗り継ぐ

STORY 5 ボスゲッソーのふっかつ

ストーリー1で倒したハズのボスゲッソーが、港の北東にあるヘリポートに出現！ 再び急行して対決することになる。ヘリポートへ行くには大きく2つのルートが存在。ストーリー1よりも狭い場所での戦いになるので素早い攻撃が必要だ。

P41



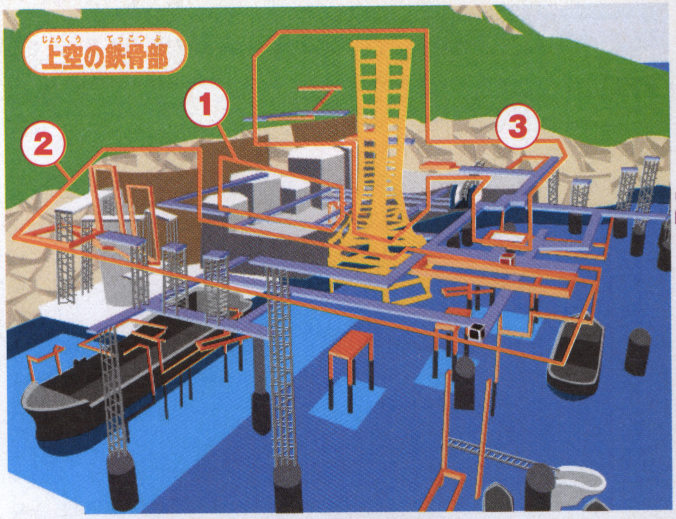
↑ヘリポートにボスゲッソー出現。再び対決だ！

STORY3 おおかごの なかの シャイン

シャインゲット 複雑に組まれた鉄骨を登り中央の巨大なカゴを目指せ！

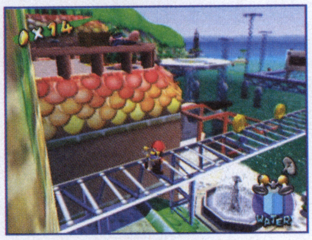
ストーリー1～2で港の中央にあった金網がなくなり、ツボ型の巨大なカゴが出現。カゴの入口ははるか上空にあるため、中に入るには鉄骨を最上部まで登っていかなくてはならない。鉄骨へは、港の北東の高台にある大きな建物の屋根から進める。上空にはゲッソーやかぜくんが出現するので、それらを倒したりかわしつつ進むのだ。

↑港中央に出現したカゴ。スタート地点から見てこの巨大さ。上部の入口を目指すのだ



①大きな建物の屋根から鉄骨へ！

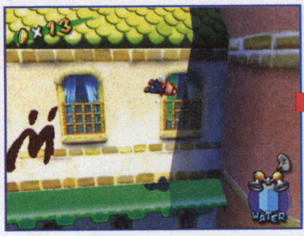
スタート地点のマンホールに入り、パイプをつき当たりまで進んで高台へ。大きな建物の前までできたら緑のひさしを中継しつつ、よこ宙返りとカベキックで建物の屋根に上がろう。屋根の左端まで進めば、そこにあるシャフトの上を歩いて鉄骨に渡ることができる。鉄骨のあちこちにはゲッソーがいるので、遠くから放水して倒そう。


↑建物の屋根の左端にあるシャフト。ここを歩いていくと鉄骨部にたどり着ける

建物のひさしを踏み台にして屋根へ！

↑床の模様が変わる辺りから踏み切って…

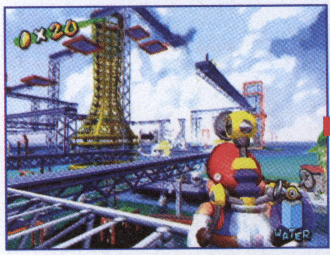
↑よこ宙返りでひさしの上に着地しよう

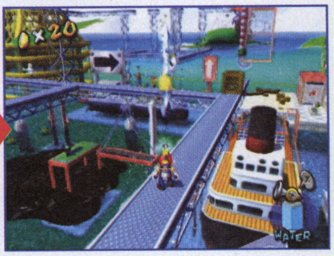

↑右のピンクのかべに向かってよこ宙返り

↑カベキックして屋根の上に乗ろう

ゲッソーたちを放水で落とせ！

←鉄骨部分に到着。ここから右に進んでいくのだが、周りはゲッソーだらけ。狭い足場で狙われると危険なので、放水して落としてしまおう


↑ある程度離れた位置からマリオ視点で狙い撃ち


↑鉄骨を右に進み、さらにゲッソーたちを排除！

青コインゲット 船の金網に張りつくカサカサを倒せ！

スタート付近の船の金網にカサカサが出現。このうちの2匹が青コインを持っている。裏から突き上げて倒すと落とすぞ。

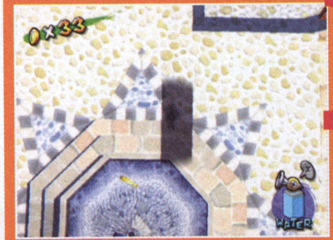
↑クモのようなヤツが金網に…

↑放水は効かない。金網に登って裏から叩けば倒せる

青コインゲット パイプ滑りで×の青コインを入手！

塔にラクガキされた×を消すと、高台の建物のカベに描かれた×の前に青コインが出現する。×を消したらすぐ近くのマンホールに飛び込み、放水してからヘッドスライディングしてみよう。するとパイプ内をかなりのスピードで滑っていき、青コインが消える前に取りにいくとができるぞ。

↑この×を消して青コインを出現させよう


↑パイプに入ったらすぐに放水。少し濡らしたら、すかさずBボタンでヘッドスライディング

↑マンホール手前でAボタンを押して滑りを止め、地上に上がって青コインのもとへ急ごう

②スライド式のクレーンと金網を越えろ!

ゲッソーを落として木箱がある場所まできたら、そこからスライド式のクレーンにつかまって空中の金網へ。回転扉で2つの金網を越え、次の鉄骨にたどり着こう。ゲッソーを倒しつつ鉄骨を進むと実体化した赤い箱がある。これはロケットノズルの箱。入手すると、他の赤い箱も実体化して取れるようになるぞ。

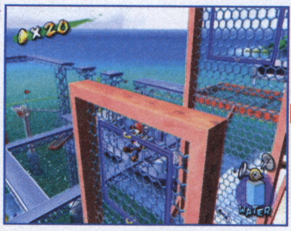
↑木箱の上でクレーンが近づくのを待つ

向きを変えて飛ぶ

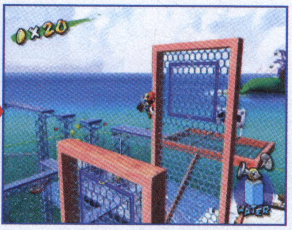
↑つかまったら金網のほうに体を向ける

↑金網が近づいたらジャンプで飛び移る

登ってからジャンプ



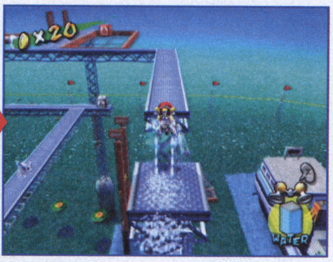
↑回転扉を反転させたら上まで登って…



↑ジャンプして次の金網に飛び移ろう

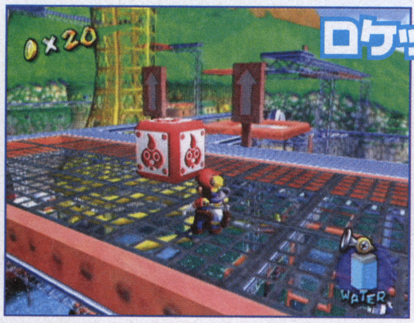
ゲッソーに注意!

↑切れ目のある鉄骨の先にゲッソーが2匹!



←ジャンプ+ホバーで進むとラクだ

ロケットノズルゲット!



←↑赤い箱を踏むと中からロケットノズルが飛び出す。入手したら、指示にしたがってセーブしておこう!

③トランポリンからカゴの中へダイブ!

ロケットノズル入手後は、トランポリンで鉄骨を登っていく。途中の曲がり角で出現するかぜくんを、ジャンプでかわしつつ進もう。最上部のトランポリンからカゴの中に飛び込めば、カゴの下にあるシャインが手に入るぞ!

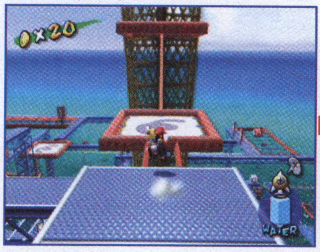
まっすぐ正面を向いて乗る!

↑➡必ず視点を正面に合わせてから、トランポリンに飛び乗ろう

かぜくんをかわせ!

↑曲がり角にくるとかぜくんが出現。出現したら視点を引いてその場に待機しよう

↑かぜくんが動きを止めてから、一呼吸おいてジャンプすれば体当たりをかわせるぞ



↑連続トランポリン。真正面を向いて乗る

⬇空中で少し前に進んで乗り継ごう

カゴに入ってシャインゲット!!

⬅2つ目のトランポリンでジャンプしたら、コントロールスティックをやや前に倒す。カゴの下でシャインを入手しよう!

チャレンジテクニック　クレーンを待たずに金網へ飛ぶ!

木箱の先からは、クレーンにつかまらなくても金網にたどり着くことができる。鉄骨の端ギリギリからジャンプし、ホバーで一気に飛ぶのだ。ジャンプ後、やや落下し始めたところでホバーを噴射。噴射が早いと途中で落ちるぞ。

←鉄骨の端からジャンプしたら、金網に向かって一直線に飛ぼう

青コインゲット　船の上からクレーンの上に飛ぼう!

スタート地点の大きな船の横にある巨大クレーン。その支柱の上に青コインがある。鉄骨を登って支柱に飛び降りてもいいが、船の上からスピンジャンプ+ホバーで支柱の上に登れば、手っ取り早く入手することができるぞ。

←金網の出っ張りからスピンジャンプし、ホバーでクレーンに登る

STORY4　リコタワーの　ヒミツ

シャインゲット

資材置き場の塔に入って アスレチックコースに挑め

資材置き場の塔がリコタワーだ。内部はピアンコヒルズのストーリー3と同様、アスレチックコース。1つ目のシャイン入手後、再び訪れると赤スイッチが出現し、赤コイン全入手で2つ目のシャインが手に入る。

①ホバーかロケットで塔に登ろう！

塔に登る方法は大きく2つ。1つは建物の端からジャンプ＋ホバーで向かう方法。もう1つは、資材置き場の地面からロケットノズルで登る方法だ。どちらの場合も、いったん塔のそばの足場に登ってから、ホバーかロケットで飛び移ることになる。ロケットノズルは建物の屋根の上で手に入れよう。

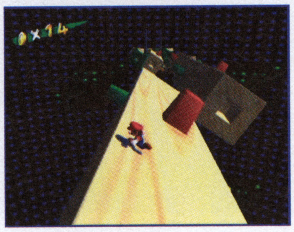
←ロケットノズルの箱は建物の上

↑建物の端からジャンプ＋ホバー。足場に影が映ったところで、ヒップドロップで着地しよう

↑地面からロケットで一気に上昇。上空でコントロールスティックを微妙に倒して乗ろう

②ねじれる足場に焦らずに対処しよう

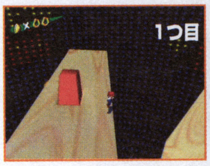
角張った足場が回転する難しいコース。足場を飛び移るときに距離や方向を見誤ると、たちまち足を踏み外してしまう。ついつい焦ってしまうが、落ち着いて回転に対処することが大切。足場に対して真正面の視点にして進めば、回転を見切りやすいぞ。



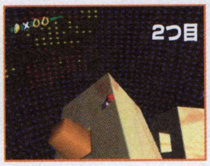
←正面視点なら回転が見やすい

足場の出っぱりを目安にして飛び渡ろう

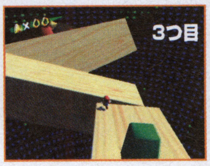
足場が斜めに配置されているため、飛び移る方向や距離がわかりにくい。ここでは真正面か真横からの視点にしつつ、足場の出っ張りを目安にして、踏み切る位置をつかんでいこう。1つ目の足場は赤、2つ目の足場はオレンジ、3つ目の足場は緑の出っ張りが目印。回転に気をつけて飛べ。



↑赤の手前でジャンプ！



↑オレンジの向こう側で飛ぶ



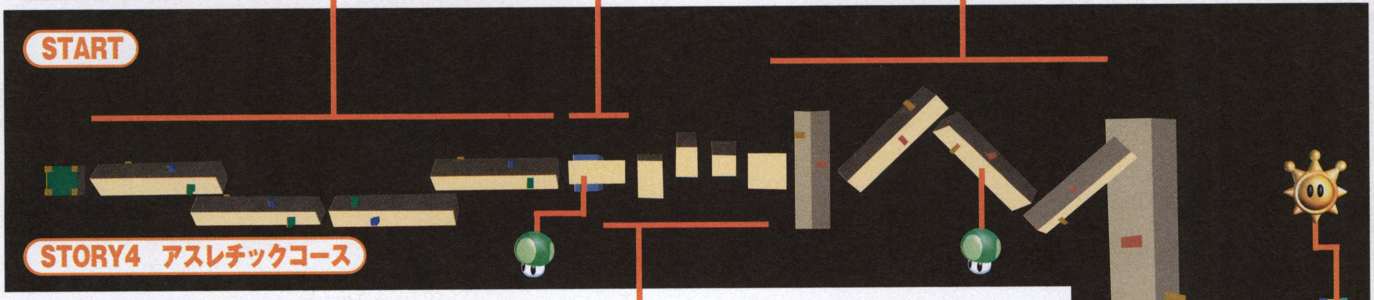
↑緑の左側から飛び移ろう

ねじれを見て次に飛ぶ

足場の中央をキープしつつ進もう。飛び移るときは着地地点ができるだけ水平のときにジャンプ。

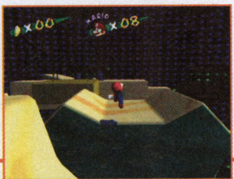
カベキックで1UPキノコ入手

空中に1UPキノコがある。キノコの影の位置に立ち、真横にジャンプしてカベキックで取ろう。



1つずつ慎重に飛び渡れ！

歯車の足場は一気に渡りきろうとせず、1つずつ着実に飛び渡ろう。飛び移るときは、歯車のくぼんだ場所を狙って着地。歯車の上で待機するときは、くぼんだ場所から出っ張った場所へ一気に移動し、間の平面で立ち止まらないようにしよう。

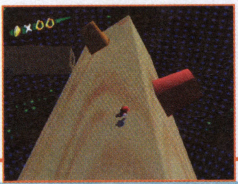


←歯車のくぼんだ場所へ。できるだけ水平のときに飛び移る

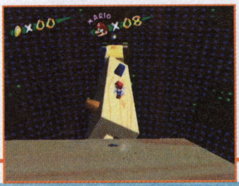
←歯車上では回転を見つつ、くぼみから出っ張りへ移動

ねじれは早めに対処！

他の足場よりかなり幅が広いので注意。傾き始めたら、すぐに回転の逆方向に進んで次の平面に移動。



←足場の角が真上に来たら、すぐに次の平面に移動しよう



←ここからスピンジャンプ。余裕を持ってミソを越えられる

③ねじれ上の赤コイン8枚を回収せよ!

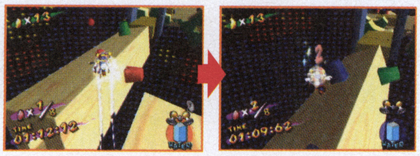
1つ目のシャインを入手後、再び塔の中に入ると赤スイッチが出現。ヒップドロップでスイッチを押すと、ビアンコヒルズのアスレチックコースと同様に、8枚の赤コイン回収に挑戦できる。ここではホバーを使って移動時間を短縮するのが重要。3～5枚目をスムーズに取れるかがカギだ。

←スタート地点に赤スイッチが出現。ヒップドロップで押そう

足場上の2枚をジャンプ+ホバーでゲット

赤コインが足場上の空中にある。1枚目は足場の角が真上にきたところでジャンプしつつ、ホバーで滞空して入手。2枚目の赤コインは、手前の足場からジャンプ+ホバーで飛行し、直接キャッチすると早い。

→2枚目の赤コインの入手。手前で、角が真上にきたときにジャンプし、ホバーで高さをキープ

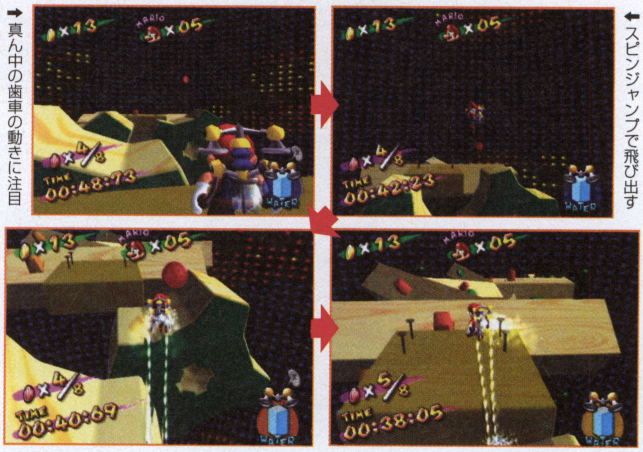


←ジャンプの高さが十分なら、そのままキャッチできる。着地するときの足場の傾きに注意しよう

5枚目はスピン+ホバーでダイレクトキャッチ!

真ん中の歯車の軌道上に赤コインがある。真ん中の歯車が赤コインの下に移動してきたら、スピンジャンプ+ホバーでまっすぐに赤コインに向かって飛んでいこう。そのままダイレクトでキャッチして歯車に着地し、そこからジャンプ+ホバーで3つ目の歯車を飛び越えるのだ。

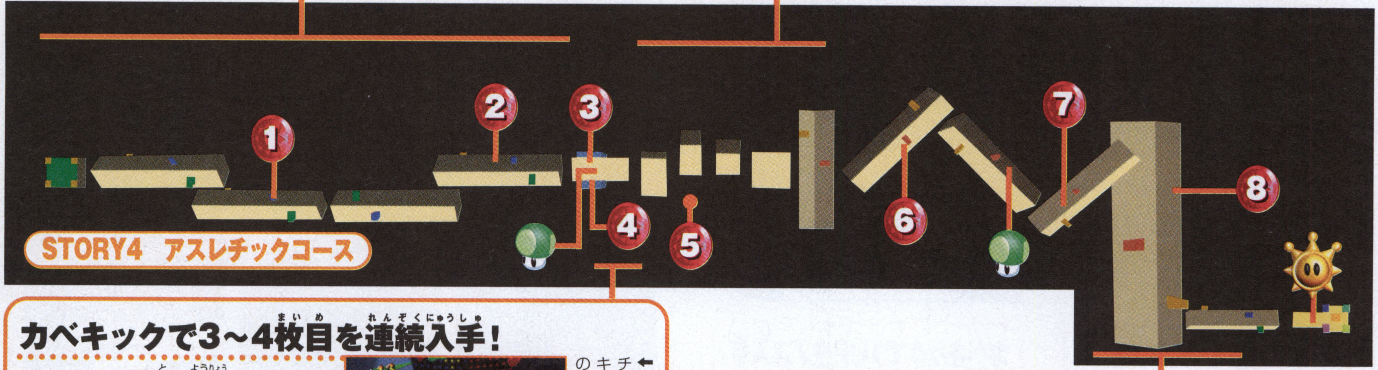
→真ん中の歯車の動きに注目



←スピンジャンプで飛び出す

↑やや落下してからホバー。赤コインへ

↑真ん中の歯車に着地後、ホバーで渡る



カベキックで3～4枚目を連続入手!

1UPキノコを取る要領でカベキックし、カベ際の赤コインを入手しよう。直接取れなくても、カベに乗るかつかまれればOK。そのまますばやく赤コインの位置に移動。

←1UPキノコをキャッチしつつ、そのままカベキックを繰り返してカベの上まで登っていこう

→3枚目の赤コインを入手

←反対のカベに飛んで4枚目

ラスト3枚目はホバーで落ちついて取ろう

6～8枚目の赤コインは1～2枚目と同様に、ジャンプ+ホバーで空中に滞空しつつ、キャッチしていこう。6枚目は手前の足場からジャンプ+ホバーでダイレクトキャッチが可能。7～8枚目は赤コインの影を参考に、角が真上近くにきたときにジャンプして高さを確保しよう。

↑足場中央をキープして入手　↑真下でジャンプ+ホバー　↑角が真上のときに飛ぼう

青コインゲット 塔の周りに隠された4枚をいただき!

塔の周りには地面のMや木箱、カベなどに青コインが隠されている。地面のMはストーリー1のみ出現。それ以外はすべてのストーリーで入手できるぞ。

↑黒い汚れを洗い流すと、Mのラクガキが見えてくるぞ

↑スミにある木箱を、ヒップドロップで壊すと出現する

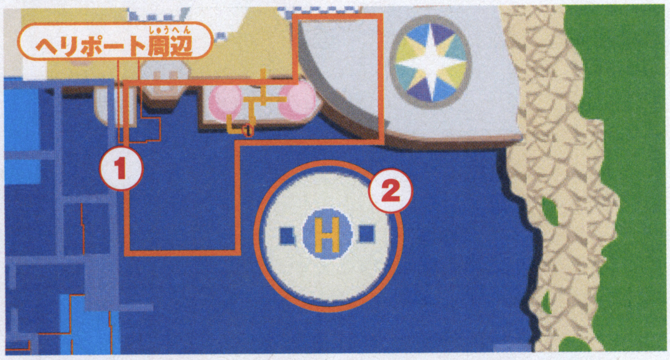
↑レンガのカベに放水してシャインマークを浮き上がらせる。コイン2枚後、青コインが出現

↑塔のてっぺんからジャンプ→ロケットノズルで飛び上がり、上空の青コインをキャッチ

STORY4 ボスゲッソーの　ふっかつ

シャインゲット ヘリポートに復活した巨大ゲッソーを倒せ!!

高台にある大きな建物から南の海上に位置するヘリポート。その中央にストーリー1で戦った巨大なボスゲッソーが出現している。ヘリポートへは建物の上からホバーでいく方法と、ロケットノズルで真下から向かう方法がある。好きなほうでボスゲッソーのもとに向かい、戦いを挑もう。



①ホバーかロケットでヘリポートへ!

ホバーでいくなら建物右の石の道に上がろう。道の端からジャンプ+ホバーでヘリポートに渡れる。ロケットでいくなら海を泳いでヘリポートの真下へ。ロケット噴射でヘリポート裏側の金網につかまり、回転扉で上がろう。

石の道に登って飛ぶ

↑ひさしからよこ宙返り+ホバーで登る

↑石の道の端からジャンプしてホバー

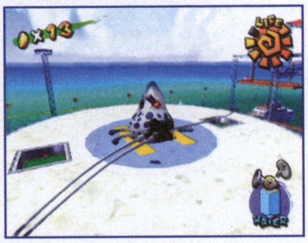
ヘリポートの下から

↑丸太を渡って赤い箱からノズルを入手

↑ロケット噴射で金網にぶら下がろう

②足の回転攻撃に注意して戦おう

倒し方はストーリー1と同じ。足4本を1本ずつ引っこ抜いたあと、口を引っこ抜く作業を2セット繰り返せばいい。ただ、今度は足を伸ばして回転攻撃を仕掛けてくるので注意。回転し始めたらジャンプで足をかわし、攻撃がおさまったところで、すかさず顔に放水して攻撃しよう。


←回転攻撃は落ち着いて対処。タイミングよくジャンプして回避！

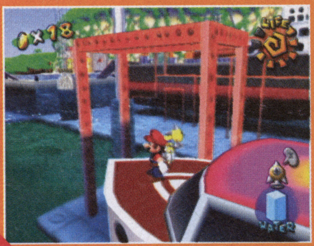
↑顔に放水し、足をジャンプでかわして踏む

↓足をBボタンでつかみ、引っぱって切る

↑足をすべて引っこ抜いたら口。復活後、再び足から繰り返して倒せ！

青コインゲット カゴの中に出現するゲッソーを倒せ！

ストーリー3でシャインがあったカゴの中には、ストーリー4以降ではゲッソーが出現する。このゲッソーを踏んで倒せば、青コインが飛び出すぞ。カゴの中へはトランポリンルートで向かってもいいが、ロケットノズルを入手して真下から飛ぶとラクにいける。

↓ロケットを装備してこの船の上へいこう


↑ロケット噴射で上昇し、金網につかまる！

➡回転扉からAボタンで内側に入る。中のゲッソーを倒して青コインをゲットしよう！

青コインゲット ロケットノズルで崖上に描かれたMの場所へ！

ハーバーの北西の崖にMのラクガキがある。ここへはヘリポートからスピンジャンプ+ホバーで、足場を飛び渡っていってもたどり着けるが、ロケットノズルを使えばひとっ飛びで上がれるのでラクチンだ。

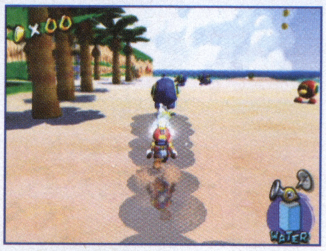
↑噴射する直前に水面ジャンプしよう

↑空中で噴射すれば成功。一気に崖上へ

ビーチにある様々な仕掛けを使いこなせ！

マンマビーチ

南国の雰囲気の漂う島の中で、さらに南国を満喫させてくれるのがこのマンマビーチ。このビーチにも当然様々な仕掛けが用意されているが、一番特徴的なものが「すなやまのめ」だ。この芽は水をかけると一気に成長し、地面を盛り上げたり、へこませたりする不思議な効果を持っている。一見あまり役に立たないような芽でも、ストーリーによっては重要な役割をはたしてくれるので、その効果をしっかり覚えておこう。



←砂浜や木にも、それぞれの性質がある。砂浜で飛び上がったあとは敵、自分どちらも埋まりやすいし、木はてっぺんまで上れるものとそうでないものがあるぞ

STORY2 ぐらぐらカガミでドッシン!!

長い年月をかけて温められ続けている「おおすなどり」のタマゴ。タマゴはカガミを使ってあたためられているのだが、これをジャマする者が現れたのだ。その正体は巨大なハナチャンと赤いポイハナたち。それを何とかするのがこのストーリーの目的だ。

P45

↑ハナチャンのことで大さわぎ

STORY3 ばくそう！ ボスハナチャン

ストーリー2で何とかしたハナチャンだったが、今度は目を覚まし、ビーチをすごいスピードで走り回り始めてしまった！ あの巨体で走り回られてはビーチはメチャクチャになってしまう！ ここでは暴走するハナチャンを倒しビーチに平和を取り戻すのが目的だ。

P46

↑最新作でハナチャンも大きく成長！

STORY1 ふしぎのきのめと すなのしろ

ビーチのいたるところにある「すなやまのめ」。水をかけると一気に成長するこの芽の中には、「すなのしろ」を作るものがある。ここでは城を作る芽を見つけ、そこからアスレチックコースへ！

P43から

↑すなやまのめについて教えてくれる人も。ビーチではやっぱりこの芽のことはあたりまえ、といった感じだ

←ビーチにいる人たちはとってものんびり。すなのしろがあるなんてことは、まったく興味がないようだ。自分で探すしかない！

STORY4 たんじょう おおすなどり

ついに誕生した「おおすなどり」だったが、タマゴのところに行ったときはもう、もぬけのから。このストーリーではその「おおすなどり」を追う！

P47から

←ビーチにいる人たちも、おおすなどりのことを気にしている

STORY1　ふしぎのきのめと　すなのしろ

シャインゲット

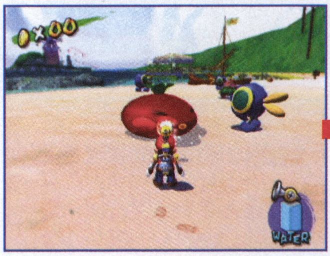
ビーチに隠された「すなのしろ」と隠しシャインを見つけ出せ！

タイトルにあるとおり、「すなやまのめ」に水をかけて、「すなのしろ」を出現させよう。このストーリー1では、すなのしろの中にあるアスレチックコースで2つ、ビーチのある場所に隠されたものが1つの、計3つものシャインが手に入るぞ。

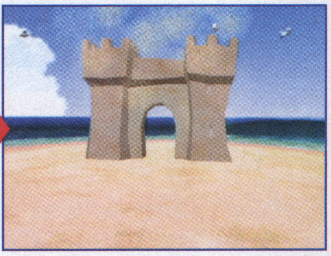
←芽はビーチに点在する

①「すなのしろ」を出現させる

スタートしたら、向かって左側に進み、ビーチの出っ張り近くにある「すなやま」に水をかけてみよう。すると出っ張りにある砂が盛り上がり、「すなのしろ」が出現するのだ。この城は一定の時間が経つと崩れてなくなってしまうので、素早く中に入るようにしよう。



↑まわりにいるポイハナたちにはじき飛ばされないように注意しながら放水



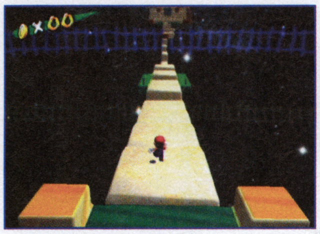
↑すなのしろがその姿を現す！　ここが今回の目的の場所なのだ

→すなのしろは時間とともに崩れ去ってしまう。「ふしぎのきのめ」からの距離は走っていけば十分間に合う距離だが、ポイハナに何度もふっ飛ばされると間に合わなくなることもある

崩れる前に城の中へ入れ!!

②コース頂上にあるシャインを目指せ！

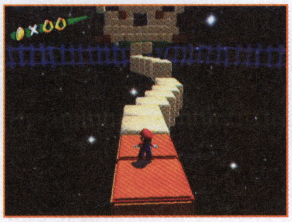
ここではブロックのすき間を飛び越えていくため、距離感が重要なポイントになってくる。スタートする前に自分の見やすい角度に視点を変えておくといいぞ。



↑ちょっと見下ろした視点がオススメ

沈まない足場で確認

白いブロックは、乗ると短時間で崩れる。コースをよく確認したいときは茶色い足場でするように。

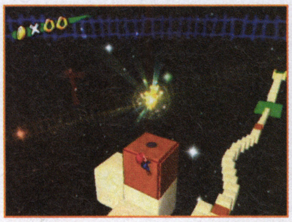


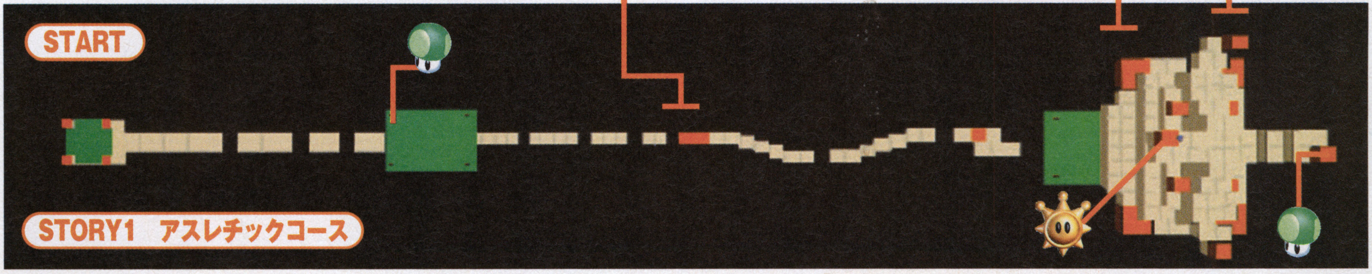
よこ宙返りが有効

ブロックに通常のジャンプで飛びつくと、登る作業が必要だが、よこ宙返りなら一気に上に行ける。

シャインの足場は慎重に

シャインに行くときはよこ宙返りの連続で向かい、最後だけは通常のジャンプでよじ登るのが安全だ。





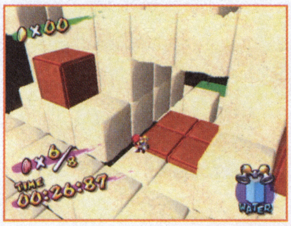
③時間内に8枚のコインをゲット！

ここではシャインを取った同じコースで、1分間の間に8枚の赤コインを集めることになる。時間制限はかなり厳しいが、前には使えなかったポンプが使えるようになっているのが強み。あらゆる場面でホバーを利用し、時間を節約していこう。

←赤いスイッチを押しスタート

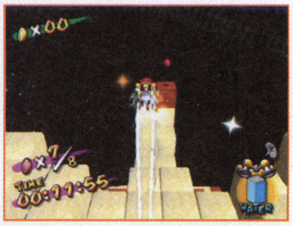
中央部では視点を変える

前面のコイン2個を取ったあとは、真ん中にある1枚を取りに行こう。ここは穴をくぐることになり、視点によってはとても見にくくなってしまうので、前面の赤コインを取った時点で視点を変えておこう。



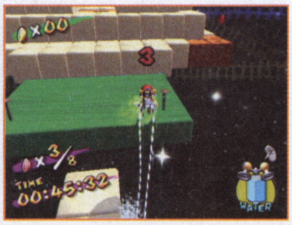
1つを取ったらホバーで反対へ

てっぺんにあるコインのうち1つを取ったら、その位置から反対側のコインの方へホバーで向かおう。コインまでは届かないが、まともにブロック上を渡って行くよりずいぶん時間を節約できるぞ。



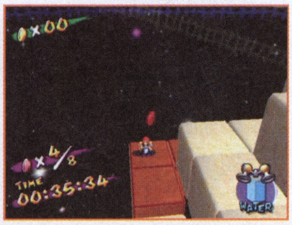
ジャンプ後はホバーで

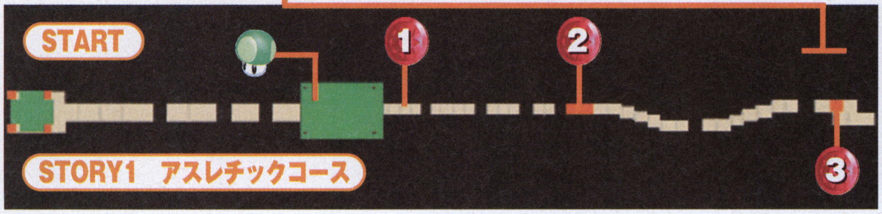
3枚目のコインはジャンプしてゲット。その後そのままホバーを使って緑色の足場まで行こう。

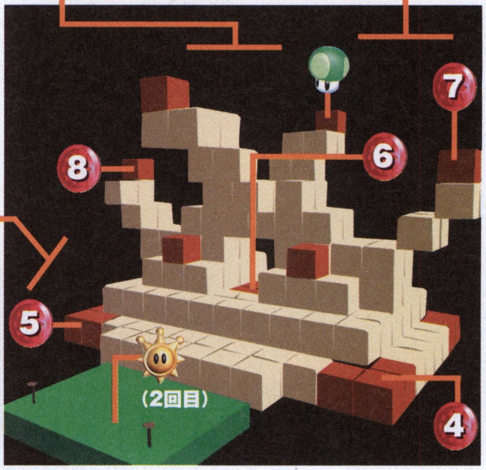


前面の2つを素早く取る

残り5つのうち、先に取りたいのは前面にある2つ。ブロックが崩れたところはホバーで飛び越えよう。







④砂浜の階段でシャインを発見

このコースにある隠しシャインは、ビーチの崖近くにある「すなやまのめ」の仕掛けを動かすことで手に入る。まず、芽に水をかけて、階段状のへこみを出現させる。次に階段の目の前にある壁に水をかければシャインが出現するぞ。ただ、仕掛けがもとに戻るまでの時間は短いため、階段が出たらすぐに水をかけるようにしよう。

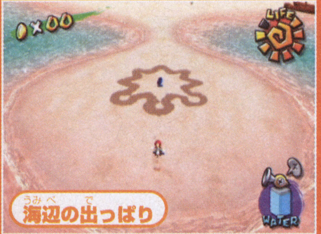
⬇カガミなどがある付近に芽がある。これに水をかければ、階段状になった穴が出現するのだ。下にはコインも同時に出現

⬇➡壁に水をかけるとシャインの絵が浮かび上がる。この後シャインが飛び出し、崖上にある広場に飛んで行くぞ

シャイン出現!!

青コインゲット 砂浜の隠しコイン3連発

ビーチの砂浜に水をかけると、普通に水をかけたときと違う反応をする場所がある。その部分に水をかけ続けると、青い縁取りのマークが現れ、青コインが出現するのだ。この方法で集められる青コインは全部で3枚。砂浜の両端に1枚ずつと、真ん中の出っ張りあたりに1枚あるので、そのあたりをよく調べてみよう。



海辺の出っぱり

⬆ここは「すなのしろ」が出現したのと同じ場所。中央あたりに現れるぞ

⬇ジュースを売っている海の家に続く桟橋の周辺を調べてみよう。このあたりにはポイハナも多いので、青コインが消えてしまわないよう、先にポイハナを倒しておくと安心してとれるぞ

ビーチ中央

ビーチ南側

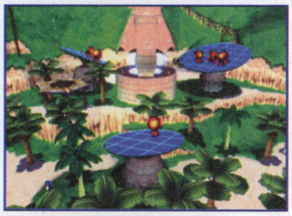
⬆スタート地点に近い、ビーチのはしっこに青コインが出現。コインは時間が経つと消えてしまうが、もう一度同じ作業を繰り返して、出現させればいいだけのことだ。ストーリーによっては出ないこともあるぞ

STORY3 ぐらぐらカガミでドッシン!!

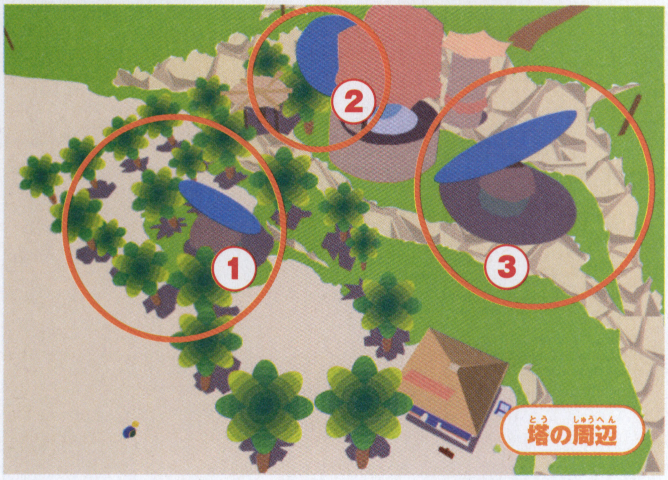
シャインゲット

チュウハナをふっ飛ばしてタマゴをあたためろ!

スタート地点で教えてくれるとおり、ここではカガミの上にいる、赤いチュウハナたちを何とかするのが目的。チュウハナの倒し方は、タイトル名にそのヒントがある。「ドッシン」はマリオのできるアクションのなかのどれか1つのことだぞ。



←カガミの上に行こう



①カガミの傾きでふっ飛ばす

まず最初に行きたいのは、赤いチュウハナが1匹だけいるカガミの上。ここに行くにはビーチ中央あたりにある、てっぺんまで上れる2本のヤシの木いずれかを使えばOK。チュウハナは水をかけると押すことができ、端まで押すと片足をあげてグラグラしはじめる。この間にチュウハナより高い位置に行き、ヒップドロップ!

↓てっぺんの葉っぱからジャンプ

➡水で押すようにチュウハナを端まで動かす。視点を変えてきちんと当てるように!

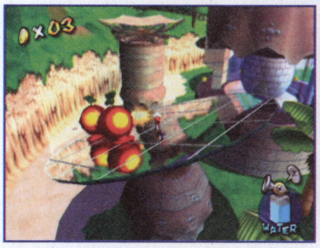
ヒップドロップでふっ飛ばせ!!

➡いわゆるシーソーの要領で飛ばすというわけだ。ヒップドロップする位置は、チュウハナより高ければ大丈夫。あまり端の方へ行く必要はないぞ

②小屋の近くからカガミにジャンプ

チュウハナが2匹いるカガミの上には、その近くにある小屋のようなところに登ると行きやすい。ここには2本並んでいるヤシの木を登り、そこから葉っぱを飛び移って来られるほか、近くにある木の途中まで登り、そこからジャンプ+ホバーを使って飛び移ることもできるぞ。

↓ここからカガミに近い葉っぱに乗ろう

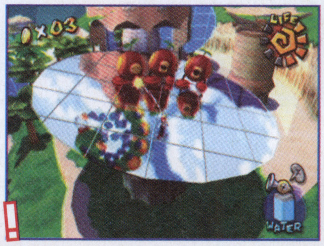


↑1匹に水をかけて足止めしつつ、もう1匹を端まで追いやるように

↑途中までしか上れない木でも、そこからジャンプホバーでここまで来られる

③「すなやまのめ」を育ててガケの上へ

チュウハナが3匹いるカガミには、崖のくぼみにある「すなやまのめ」に水をかけて階段を作り、そこを上っていくと簡単にたどり着けるぞ。チュウハナは水をかけると少しの間足止めすることができるので、まず2匹をそれで止めておき、残った1匹に集中的に水をかけて端に押していこう。囲まれると攻撃されやすいので、3匹を正面にまとめるのがポイントだ。



←ライフが減ったらコインを取りに行って、回復しながら戦おう

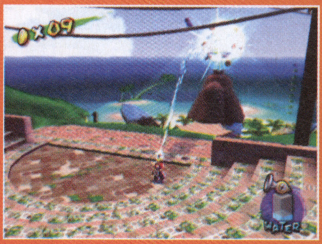
最後は3匹を相手に!

↑水をかければ、上に行ける階段が登場。壁キックでも上に行けるぞ

青コインゲット

青い鳥めがけて放水!

鳥には緑のものと青いものがいるが、青い鳥は水をかけると青コインを落とすのだ。マンマビーチの青い鳥は、崖を登った上にある、広場近くのロープに止まっているぞ。鳥は近づくと逃げてしまうが、しばらくそこで待っていると、再び電線に戻ってくる。そのとき、下から水をかければ、簡単にゲットできる。



↑ロープの斜め下あたりから水をかけよう。コインが出たら、素早く取ること!

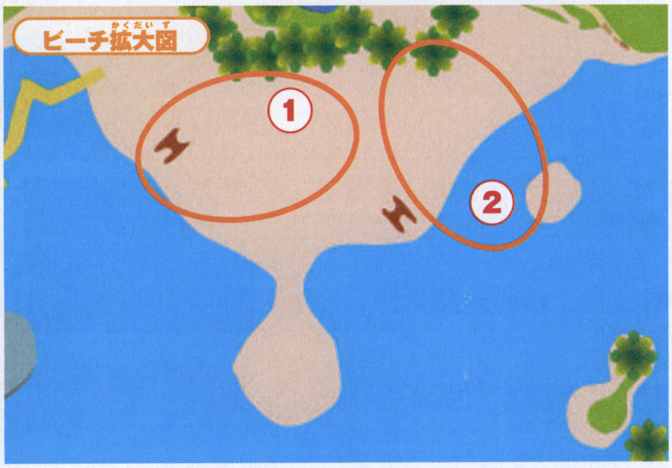
STORY3 ばくそう! ボスハナチャン

シャインゲット

ビーチを爆走するハナチャンを倒せ!

おおすなどりのタマゴが無事だったのもつかの間、今度はハナチャンが暴れ出すので、それを倒すのが目的だ。ハナチャンは同じルートをぐるぐると回っているので、「すなやまのめ」近くを通るタイミングを覚えておくといいぞ。

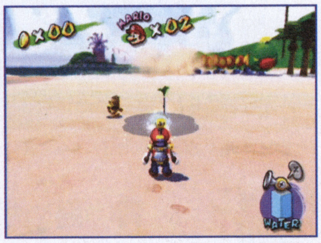
←巨大なハナチャンは、放っておくとってもキケン!



①「すなやまのめ」でひっくり返す

ハナチャンにダメージを与えるには、まずひっくり返す必要がある。その方法は「すなやまのめ」を使って地面を盛り上げ、それにつまづかせてひっくり返す、というものだ。ひっくり返した後は、矢印が出ているところにヒップドロップを当ててダメージを与えればOK。ハナチャンはしばらくすると起きあがるので、素早くダメージを与えよう。

↑砂浜の中央付近にある、星形の砂山でハナチャンをひっくり返せる



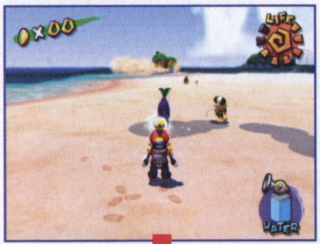
↑スタート地点近くにあるピラミッド型の砂山でもひっくり返せる

矢印めがけてヒップドロップ!!

➡ひっくり返ったらジャンプでハナチャンのお腹に飛び乗り、矢印部分まで行ってヒップドロップ! 矢印の位置は毎回変わるので、素早くその位置を見つけてダメージを与えよう

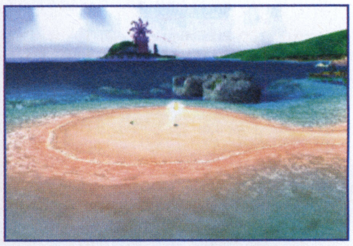
②トドメはソフトクリーム型の「め」で

⬇ビーチ南側の一番端にある芽を使う



ハナチャンにダメージを2回与えると、ひっくり返すことのできる芽の位置も変わってくる。その芽はビーチの南側にある、ソフトクリーム型の砂山を作る芽だ。3回目はハナチャンの移動スピードも上がっているので、芽には今までより早めに水をかけよう。

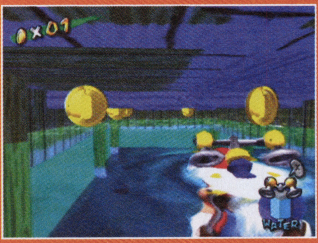
⬇シャインはここに出現



↑すぐに起きあがってしまうので、急いで上れ!

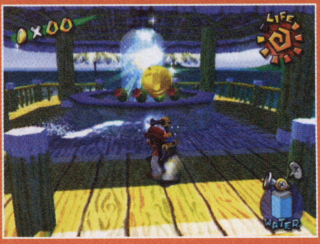
青コインゲット 海の家でコイン荒稼ぎ

ビーチの両端にある2つの海の家には、屋根の上から床下まで、様々な場所にコインが隠されている。床下などは見つけにくいが、近くに行くと「?」マークが出るので、それを手がかりに探してみよう。Yボタンを押してマリオ視点にしてみると、見つけやすくなるぞ。



↑海に潜ってコインをゲットしよう

↑レジスターを床下から突き上げると、コインが出現するのだ!



↑カウンターの上のジュースに水をかけると…

STORY4 たんじょう おおすなどり

シャインゲット

おおすなどりの上で8つの赤コインをゲット！

おおすなどりは無事生まれたようだが、その姿はどこにも見えない。しかし、タマゴのあったところには、大きな穴が開いていて、そこからおおすなどりのいるところへ行けるようになっている。この穴に入れば、そこは何と空の上だ！

←話を聞けば入れるのがわかる

①ガケの上から壊れた塔の内部へ

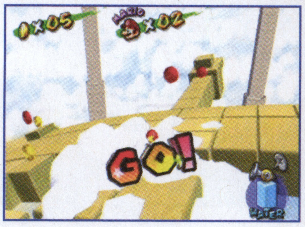
おおすなどりのところに行くには、まず崖を登って広場に行こう。そこから滑り降り、最後にタイミング良くジャンプをすれば、トランポリンに乗れ、その勢いで開いた穴に入ることができるぞ。

←↑坂の終わりあたりでジャンプしよう。まっすぐ飛ばないと、うまくトランポリンに乗ることはできないぞ。うまく飛べれば、そのまま穴に飛び込める

トランポリンで内部へGO！

②おおすなどりの上で赤コインを集めろ！

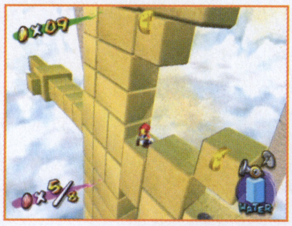
おおすなどりの上でスタートしたとき、マリオが雲の上に乗っているときと、そうでないときがある。雲の上では足元が見えず、ヘタに動き回ると落ちてしまうことがあるので、雲がなくなるまでの間はじっとしているのと安全だ。



←雲の位置は毎回少しずつ違う

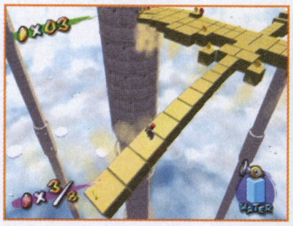
側面で旋回を回避

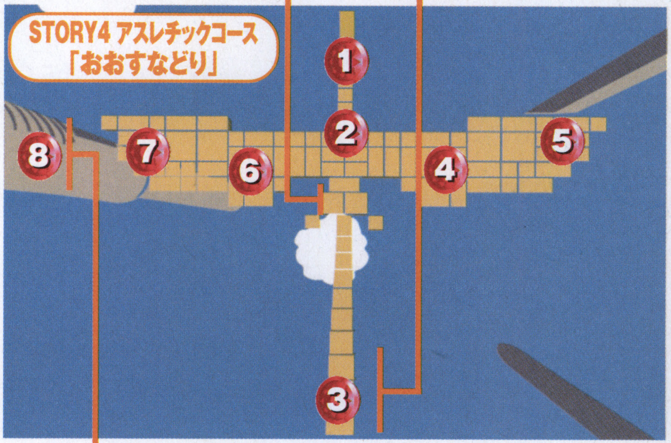
おおすなどりが旋回するときは、側面に移動して待とう。



シッポのしなりに注意

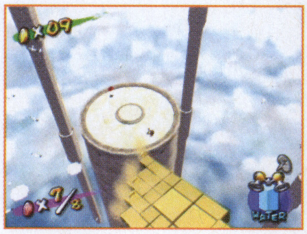
シッポの部分は細いうえ、よくしなるので慎重に移動しよう。





最後のコインは塔の上

おおすなどりの上には7枚しかコインはなく、最後の1枚は塔の上にある。おおすなどりが一番上まで行ったら、ジャンプで塔の上に行き、最後の赤コインを取りにいこう。



青コインゲット ヤシの実でジュースを作ろう

西側の海の家のてっぺんにあるミキサーでジュースを作ることで、青コインが手に入る。まずはてっぺんまで登れるヤシの木の上に行き、ヤシの実をゲット。それを海の家の屋根まで運び、ミキサーに投げ入れると、青コインが出現するぞ。ちなみにここにあるシャインは、今は取れないのでストーリーを先に進めよう。

↑てっぺんにミキサーがあるのがわかる

↓ヤシの実があるのは2本の木のうち1本だけ。Bボタンでつかんで運ぼう

↑ミキサーに当たるとダメージをくらうので、あまり近づきすぎないように

謎の影の正体が明らかに!! 浜辺と遊園地を舞台に探索!!

ピンナパーク

再度ピーチ姫がさらわれ、ドルピックニュースで台風が過ぎたことが流れたら、島の南東にあるたいほうへ行ってみよう。するとたいほうの修理が終わっており、マリオがその中に入るとピンナパークに行けるのだ。

ドルピック島の遊園地ピンナパークは浜辺のピンナビーチと、遊園地であるピンナパークの、2つのエリアに分かれており、全てのストーリーはビーチからスタートする。そしてなんとここで、謎の影の正体が判明するぞ。

←直ったばかりの砲台の中央の穴に飛び込むと、ドカンと一発、島へと打ち出されるのだ

STORY1 メカクッパ とうじょう

落書きの真犯人で、島に着いてからずっとマリオを悩ませ続けてきた謎の影と直接対決するぞ!! そして、このストーリーで、謎の影の正体が明らかになるのだ。

P49

↑直接対決のときに謎の影はメカクッパを繰り出してくる。ミサイルで迎撃だ!

STORY3 かいぞくせんの あかコイン

パークのアトラクションかいぞくせんの周りにある赤コインを集めるストーリー。ゆらゆら揺れるかいぞくせんはスリル満点! 立体的な作りの仕掛けが満載だ。

P52

↑振り子のように揺れまくるかいぞくせんを舞台に冒険する。船酔いしそう

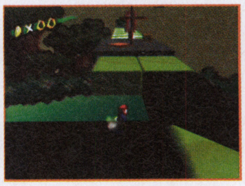
STORY2 たいほうの なかの ひみつ

チョロプーが操作するたいほう&キラーと戦って勝つと、消える床などの多彩な仕掛けが満載のアスレチックコースに挑める。追尾するキラーに注意。

P50

↑たいほうに近づくとボムへいが続々

↑マリオを追尾するキラーも



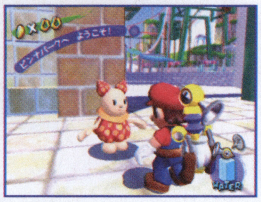
↑消える床などやり応え抜群

STORY 1　メカクッパ　とうじょう

シャイン ゲット

ジェットコースターに乗ってミサイルでメカクッパと対決!!

ピンナパークに降りたつと、そこはパーク手前の暑い日ざしがサンサンと降り注ぐ浜辺だった。そこからパークに入ると、観覧車やヨッシー・ゴーランドなど楽しいアトラクションてんこ盛りの遊園地がマリオをお出迎え。周囲の人に話を聞くと、どうやらマリオとそっくりの姿をした謎の影が遊園地の奥のほうに走っていったとのこと。何はともあれ謎の影を追いかけていこう。



⬆パーク入口にいる人に歓迎されるマリオ。遊園地の職員なのかな?

①謎の影を追って噴水へ

パークに入ると、謎の影の逃げる姿が目に入る。それを追いかけて、左斜め前方向にある噴水へと急ごう。ちなみにここでは、デンキノコノコが甲羅を投げて攻撃してくるが、無理に倒す必要もないので、無視して進むのもいいだろう。倒し方は下の写真を参考に。

⬅マリオがくるといきなり逃げ出す謎の影。急いで追いかけろ

➡デンキノコノコは、甲羅を投げているときに水をかければ

⬅投げた甲羅を受け取るのに失敗して自滅してくれる

➡⬇謎の影に追いつくと噴水が割れ、中から巨大メカクッパが出現する。

②ジェットコースターでメカクッパと対決

ジェットコースターに乗りながら、メカクッパと戦うことになるマリオ。前後から迫ってくるキラーは、ポンプで放水して撃ち落そう。線路上に配置してあるポンプミサイルは、そこを通り過ぎると自動的にポンプに装填されるので、Rボタンでメカクッパに撃ちこむべし。4回当てると倒せるぞ。

⬆メカクッパから発射されたキラー接近中

⬇ポンプで放水すれば、キラーを倒せるのだ

メカクッパを攻撃

⬆線路上にあるポンプミサイルは、自動的に補給される。これを使ってメカクッパを攻撃!!

⬆メカクッパに狙いをさだめ、ミサイルをRボタンでシュート!!　炎は放水で抑えるのだ

謎の影の正体はなんとクッパJr.だった!!

⬅⬇メカクッパを倒すと、その中から謎の影が登場し、正体を明かす。その正体は、クッパJr.!!　どうやらクッパから、ピーチ姫の話を聞いて救いにきたらしいのだが…

青コイン ゲット

上から順に敵を倒して青コインゲット

パーク内奥にいる、何体も重なっている状態のクリンを上から順に水をかけて分離させ、一番大きいクリンを上から踏んで倒すと青コインをゲットできるぞ。倒すコツはYボタンで主観視点にして、うまく水を当てていくこと。

⬅上から水をかけていかないと倒せない。1回取ると、次からは出ないぞ

STORY2 たいほうの なかの ヒミツ

シャインゲット

たいほうを撃破して中のアスレチックコースに挑む

スタート地点に降りるとすぐに、ビーチの奥にあるたいほうからキラーが飛んでくる。何とかキラーをかいくぐって、たいほうを破壊すれば、その中のアスレチックステージをプレイできるという、2部構成となっているのだ。後半ステージでは、1回シャインを入手後に再度来て中に入ると、赤ボタンを押して赤コインを集めるコースになり、もう1個シャインを取れるぞ。

↑キラーがビーチに着弾すると爆風が。その周囲にいると、ダメージをくらう

①キラーをよけてたいほうに近づく

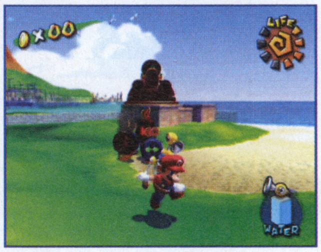
たいほうから飛んでくるキラーには、黒、金、紫色キラーの3種類がいる。中でも紫色のキラーは弾頭が赤く、誘導タイプとなっていてマリオを見つけるとしばらくの間追跡してくる。放水で撃退しよう。ストーリーが始まったら、キラーを避けつつたいほうを目指して走り、接近戦に持ち込もう。

↑キラーは動きが遅く、結構いい加減な照準で撃たれているようで、姿を見てから避けても十分間に合う。放水で倒すこともできるぞ

↑黒と紫のキラーを倒すと2コイン、金色のキラーを倒すと8コインゲット。ダメージ覚悟でヘッドスライディングで進むのも割と有効

②たいほう付近ではボム兵を投げて戦う

たいほうに近づくと、チョロプーがボムへいを投げて攻撃してくる。投げられたボムへいは、一定時間がたつと自動的にカウントダウンを始めて、自爆してしまうのだ。ボムへいに水をかければ、Bボタンでつかめるようになるので、この性質を利用してボムへいをほうだいに投げて、攻撃しよう。ボムへいを3回当てると、たいほう撃破完了。中央の砲手台が開いて、その中に入れるようになる。


↑たいほうを操作するチョロプーは、ボムへいを投げてくる。また、たいほうの上にマリオが乗るとチョロプーは蓋を閉めてしまうため、ヒップドロップが効かない

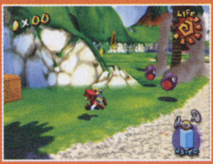
←ボムへいに水をかけると動きが止まりBボタンで持てる

←持ったボムへいを、たいほう目掛けて投げて、攻撃だ

↑ボムへいをたいほうに3回当て見事撃破!! たいほうを壊すと上部ハッチが開き、アスレチックコースへ入れるようになる。ここに入ると、それ以降はコースをクリアするかゲームオーバーになるまで、常にアスレチックコースのスタート地点から始まる

青コインゲット 誘導キラーを利用してカゴ内コインゲット

ビーチに置いてあるカゴの中には青コインが入っている。実はこのカゴ、誘導タイプのキラーを誘き寄せて当てれば壊せるのだ。うまく誘導キラーを当てて青コインをゲット。

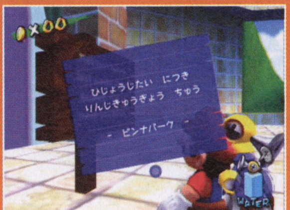

←紫色で弾頭が赤いのが誘導タイプのキラー。マリオを見つけると一定時間追いかけてくる

↑誘導タイプのキラーをおびき寄せて…

↑カゴにブチ当てて破壊。青コイン出現!!

ミニミニチェック 遊園地は休園中……

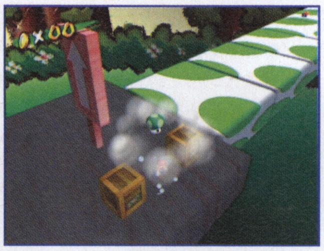
このストーリーには、パーク手前に人がいない。そこで、立て札を読んでみると、休業中の文字が……。さすがに、たいほうの攻撃を怖がっての休園なのだろうか? 中にいるお客さんたちはどこにいったの?



←閉ざされた門は開かない

③消える床板の順番を見極めろ

ここの攻略ポイントは、ついたり消えたりする床の間隔をつかみ、うまく床を渡り歩くこと。1回クリアした後に、再度ここにきて赤スイッチを押すと赤いコインが出現。制限時間内にそれを集めるコースになる。クリアでシャインをゲット。



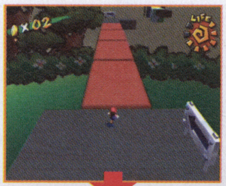
➡中間地点にある箱をヒップドロップで壊すと1UPキノコが出現する。余裕のあるときは必ず取りたい

下のコースは無視

トランポリンがある足場の先には、消えない床がある。そこには、コインが2個と、敵が何体かいるだけ。ここにいる敵は、何体倒しても何もくれないし、一番奥の絵から永遠に出現し続けるようになっている。暇ならば、ここで敵を踏むための練習をするのもアリだが、来るだけ無駄な場所とも言える。こちらの方には寄らずに、トランポリンを使ってさっさと先のコースへと進もう。

早く消える床はBボタンで

中間地点の先にある床は、最初の床よりも消える間隔が短い。だから床に乗ったときから、Bボタンをガンガン押しまくって、ヘッドスライディングで切り抜けていくのがいいだろう。



⬅⬇Bボタンを連打しても少しシビアな場合も…

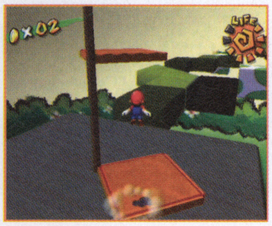
1回目(ゴールを目指せ)

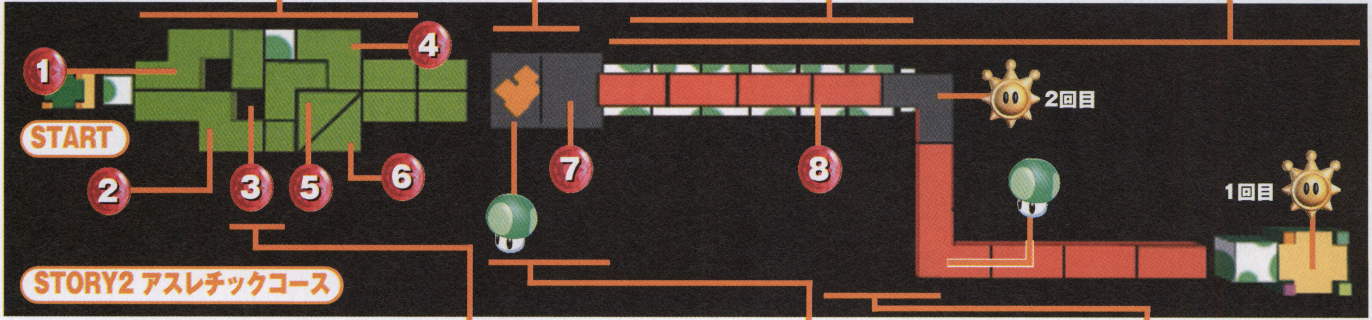
床が消える

床は、ゆっくり黒くなりながら消える。消える瞬間を見極めて、次の床に跳び移っていこう。右のルートが比較的楽。

トランポリンで上へ

中間地点には、トランポリンがある。これに乗ると、何もない状態でもいつもより高く跳べるのだ。これを利用して上の足場へ。





2回目(赤コイン8枚ゲット)

落ちかけたらホバーで

2回目のときは、ポンプを背負っているのでホバーを使える。スタート時にXボタンで切り換えておき、失敗して落ちそうになったときはそれを使って生き延びよう。

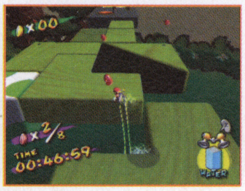
⬅赤スイッチを押す前に、Xボタンでホバーにする

➡使いすぎは時間のロスに

中央の赤コインは床がない

③の赤コインの下には床がない。走りつつのロングジャンプか、ホバーを使いながら取るようにしよう。勢いをつけて取りにいかないと落ちてミスになるぞ。

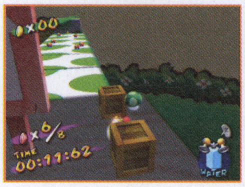
⬅取りに行く前に、走って



⬅ジャンプしつつホバー

1UP木箱は無視すべし

1回目と同様、木箱の中には1UPキノコが入っているが、時間がないので無視しよう。

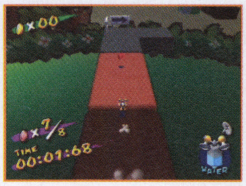


⬅もったいないが無視

⬆時間短縮のためにホバージャンプも利用しよう

最後の赤コインの直後にシャイン

1回目のときとシャインの出現場所が違い、⑧の赤コインの直後の消えない足場に出現する。ゲット時に落ちないようにしよう。



⬅曲がり角にシャインが

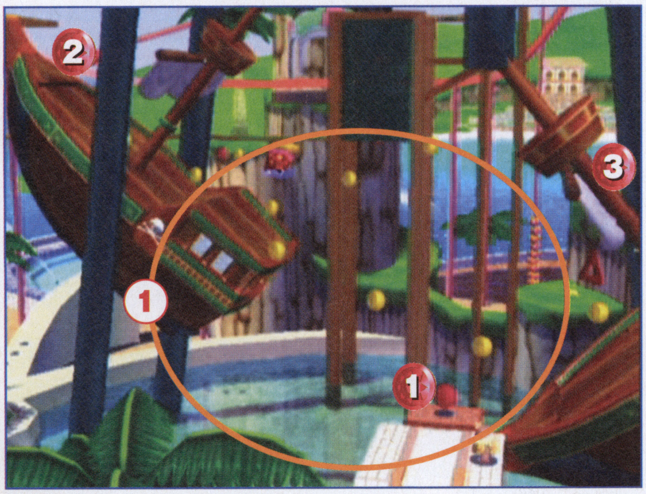
STORY3　かいぞくせんの　あかコイン

シャインゲット

振り子の様に揺れるかいぞくせんに乗って赤コインを集めよう

今いちばんウケているとの噂のアトラクション・かいぞくせんの周りに、パークに入った時点から赤いコインが配置されている。かいぞくせんに乗ったり金網につかまったりと、高い場所や足場の悪いところで行動するので、ホバーをうまく使いこなして乗り切ろう。

←階段を上るとすぐ赤コインが。ホバーノズルに切り換えておこう



←前半はこの2隻のかいぞくせんを舞台に動き回るのだ

①かいぞくせん周辺の赤コインをゲット

まずは乗り場の赤コインをゲット。手前のかいぞくせんが船尾側から戻ってきたときを見はからって跳び移り、右側の赤コインを取ったら真ん中辺りで奥の船に跳び移るべし。その後左の赤コインをゲットし、その勢いで舳先から見える奥の金網に跳び移ろう。ホバーを使うと、比較的楽にいけるぞ。

←このかいぞくせんは3回に1回、くるりと1回転するぞ

←手前の船に乗ったら右側の赤コインをゲット

→奥の船左側にある赤コインをジャンプでゲット

←舳先から、よこ宙返りとホバーで金網に跳び移ろう

青コインゲット　舳先の上からジャンプ&ホバー

手前のかいぞくせんに乗り、その船の舳先が頂点にきたときに、そこからよこ宙返りをしつつ、ホバーを使う。すると、かいぞくせんを支えるフレームの上にある、青コインをゲットできるのだ。手前の船の裏を使うのもアリ。

←舳先から宙返りとホバーで

青コインゲット　△印の対になっているコインをゲット

対になっている青コインの△印の方の取り方を伝授。まずはパーク左奥のバナナが置いてある足場にある△印を放水で消す。青コインが出たらホバーノズルに切り換え、よこ宙返りで段差を越えて現場を目指す。青コインの真下辺りにきたら、そこで壁に向けてよこ宙返りし、壁に当ったらカベキック。その後ホバーを使って青コインの段差に取り付こう。もう一方は青コインを出してから急いで降りていくだけでもOK。

↑△印のラクガキにガンガン放水して消す

↓ラクガキが消えたら、よこ宙返りで壁へ

↑青コインの真下あたりで、よこ宙返り→カベキックである程度の高さになったらホバー

↑もう一方の△印のラクガキは、急いで降りてくだけでも十分間に合うハズ

青コインゲット　×印の対になっているコインをゲット

×印の対になっている青コインの取り方を解説しよう。まずバナナが置いてある足場で段差を背にマリオ視点に切り換えて、少し先に見える×印のラクガキを狙って高さを細かく調節しつつ放水。ラクガキが消えて青コインが出たらマリオ視点から戻り、よこ宙返りで段差を越え、ヘッドスライディングで青コインへと猛ダッシュする。木の方の×印は、少し間合いをあけて、マリオ視点から水をかけて消し、青コインが出たらヘッドスライディングなどを使って段差を降りて、取りにいこう。

→マリオ視点で高さを調整しながら放水すれば消せる

→消えたらすぐに、主観視点から戻って、よこ宙返り

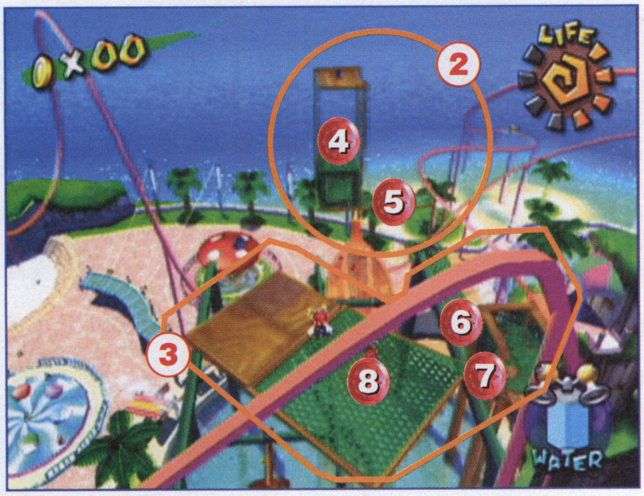
←ヘッドスライディングで青コインへと急ぐ

←同様に、それなりに距離を開けてマリオ視点で放水

←ヘッドスライディングで青コインへ

②手前の金網の赤コインをゲット

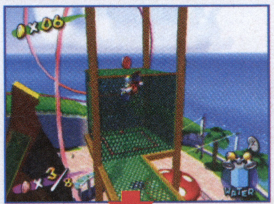
うまく跳べたなら右脇の金網の上(下の写真でいうと上の方の金網)に乗れたハズ。そこでジャンプして上の赤コインを入手。一度金網の上に戻り、軽くジャンプしてホバーを使い、左の金網に取り付く。回転扉を使ってBボタンで内側へ行き、ヒップドロップで金網の下へ行って赤コインを取るのだ。



←2つの金網周辺の赤コインを集めて回る。回転扉の使い方が重要

↓うまく跳べていれば金網の上から始まる

↓脇の回転扉に着いたらBボタンで回転



→そこからよこ宙返りで金網の上の赤コインを取りに行く

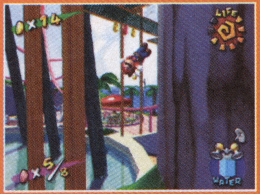
←内側からジャンプで上に張り付き、Bボタンで降下

→一度下の金網の上に戻り、軽くジャンプして、ホバー

←ヒップドロップで金網の下に張り付いて赤コインゲット

チャレンジテクニック かいぞくせんを使わずに金網に

かいぞくせんを使わなくとも金網には張り付ける。やりかたは写真の通り。船の動きをチェックしなくていい分、手早く金網に取りつけるのが嬉しい。カベキックとホバーの連係をうまく使うのがポイント。



←バナナの置いてある足場の先の場所でよこ宙返りし

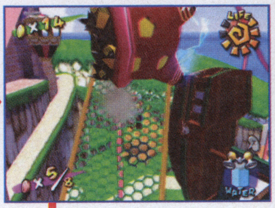
→壁に当ったらカベキックで壁を蹴って更に高く跳ぶ

←頂点でホバーを使って進めば奥の金網の下に到着

③4匹のデンキノコノコを倒してからコインを取る

②の金網の下から、Bボタンで③の金網に降りる。まずはヒップドロップで2匹のデンキノコノコを倒す。その後回転扉にヒップドロップして金網の下側へ移動して、下の赤コインを取る。その先の回転扉に着いたらAボタンで金網を回転させて箱状の金網の一番上まで登る。そこから金網にぶら下がり、下からデンキノコノコを叩いて倒す。その後は残りの赤コインを回収しよう。

→金網の下の敵はヒップドロップで叩き落として倒そう



←下の赤コインを回収。上の敵を下からAボタンで攻撃

↑金網下から計3体のデンキノコノコをAボタンで攻撃しつつ、赤コインを回収していく。全て倒したら、一度箱状の金網に戻り、ジャンプで金網の上に乗り、その先にある最後のコインを回収しよう

ゲット シャイン!!

→すべて赤コインをゲットすると、その先にある足場の上にシャイン出現。ゲットすればストーリークリアとなる。果たして、この先にはどんな冒険がマリオを待ち受けているだろうか、ピーチ姫の運命は?

青コインゲット かいぞくせんの裏を使う

②の金網の上にある青コインは、この金網に取り付くために使ったかいぞくせんの裏を使ってゲットする。まずは金網の上に乗り、船が回転してその裏が見えるのを待つ。裏になったらジャンプして跳び乗り、下に降りる前に金網に戻るようにして青コインを目指してジャンプ。その後ホバーを使って上の足場に乗り、青コインをゲットするのだ。

↑船の裏が見えたらジャンプで跳び乗る。必ずノズルはホバー状態にしておこう

↓船の裏に乗ったら、少し船の裏を回転方向と逆に歩き、勢いをつけて元きた金網の方向にジャンプ(よこ宙返りが望ましい)。一番高い位置まできたらホバー開始。青コインがある場所の足場の上まで移動しよう

↓ジャンプ後のホバーを止める目安は、その水が青コインの置いてある足場に降りかかったら。その時点でホバーを停め、足場に降りて青コインを回収しよう。一連の作業中に失敗しかけても、とにかくホバーを使えば復帰できることも

徹　底　攻　略

攻略本には載っていない
シナリオ分岐に支援効果など、全隠し要素を一挙公開！

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 封印の剣

GBアドバンス

タイトル	ファイアーエムブレム　封印の剣	ジャンル	シミュレーションRPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜2人用
発売日	発売中	備　考	GBA専用ケーブル対応
価　格	4800円		

戦術性の高さと壮大な物語が魅力の大作シミュレーションRPG『ファイアーエムブレム』。今回はルート分岐や支援効果を中心に、本作のありとあらゆる秘密データを公開していくぞ!!

シナリオ分岐編　全ルート分岐条件が明らかに！　そして真の最終章へ…!!

本作のシナリオには、2カ所のルート分岐と6つの外伝マップなど、一定の条件を満たすことで出現するマップが存在する。ここでは、それらの全条件を解説。すべてのマップをクリアしたとき、物語の全貌が明かされる…。

ルート分岐は2カ所。ルートによってマップ、仲間が変化

ルート分岐は全2カ所。9章の分岐では10〜11章が、16章の分岐では17章〜21章外伝までのマップが変化する。なお、21章外伝で入手できなかった神将器（もう一方のルートで入手できるもの）は、22章で入手できるので、気にしなくてもよい。参戦ユニットの好みでルートを選べばOKだ。

9章分岐

分岐条件　9章のマップ右上にある2つの村のうち、左を訪問すると北、右を訪問すると西に進む

北ルート

西方3島のうち、北方のディアへと向かうルート。こちらは、レジスタンスのリーダー・エキドナらが参戦する。

←司祭のオロがロイたちを迎え撃つ。ちなみに、入手アイテムはこちらのほうが豊富

参戦ユニット：踊り子 ララム／勇者 エキドナ

西ルート

西方3島のうち、西方のカレドニアへと向かう。こちらは、レジスタンスの参謀・エルフィンらが仲間になる。

←10、11章ともにジェネラルがボス。守備力の高い相手だけに、魔道士の育成が必須！

参戦ユニット：バード エルフィン／ウォーリア バアトル

16章分岐

分岐条件　16章クリア時点で、シャニーとティト、スーとシンの総経験値のうち、前者が高ければイリア、後者が高ければサカに

イリアルート

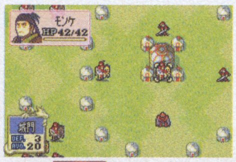
北方のイリアへと向かう。天馬騎士団が主な相手なので、あらかじめ弓兵系のユニットを十分に育成しておこう。

←森林や吹雪など、地形に悩まされることが多い。飛行系のユニットの活用がカギに！

参戦ユニット：ファルコンナイト ユーノ

サカルート

東方のサカへと向かう。遊牧民など機動力の高い敵が相手。守備力の高いユニットを中心に、じっくり攻めよう。



←広大なサカ平原は機動力の高いユニットの独壇場。また、敵の数も非常に多い

参戦ユニット：遊牧騎兵 ダヤン

全8つの神将器を入手して、最終章へ進もう！

7つの外伝マップではそれぞれ神将器を入手できる。このすべての神将器を集めることで、23章以降の物語、そして最終章へと進めるのだ。もしも神将器をすべて集められなかった場合は、22章で物語は終了。すべての謎を解き明かすためにも、神将器は残らず入手して、最終章へと進んでほしい。

外伝マップの出現条件と入手神将器

外伝	タイトル	神将器	外伝出現条件
8章外伝	烈火の剣	デュランダル	8章クリア時点で、リリーナが生存している
12章外伝	天雷の斧	アルマーズ	12章を20ターン以内にクリアしており、西ルート時はエルフィンが生存している
14章外伝	業火の理	フォルブレイズ	14章を25ターン以内にクリアしており、かつソフィーヤが生存している
16章外伝	至高の光	アーリアル	16章クリア時点で、ダグラスが生存している
20章外伝（イリア）	氷雪の槍	マルテ	20章（イリア）を25ターン以内にクリアしており、かつユーノとゼロットが生存している
20章外伝（サカ）	疾風の弓	ミュルグレ	20章（サカ）を25ターン以内にクリアしており、かつスー、シン、ダヤンが生存している
21章外伝	黙示の闇	アポカリプス	21章を30ターン以内にクリアしており、かつミレディとツァイスが生存している

必ず入手できる神将器

章	神将器	入手条件
21（イリア経由時）	ミュルグレ	21章開始時、初期配置のヨーデルが所有している
21（サカ経由時）	マルテ	21章開始時、初期配置のヨーデルが所有している
21	封印の剣	21章クリア時に自動的に入手する

全神将器データ

神将器	タイプ	威力	射程	命中	重さ	必殺	武器LV	特性
封印の剣	剣	18	1〜2	95	8	10	ー	竜系に特効。守備+5、魔防+5
デュランダル	剣	17	1	90	12	0	S	竜系に特効。力+5
アルマーズ	斧	18	1	75	13	0	S	竜系に特効。守備+5
フォルブレイズ	理	14	1〜2	70	6	5	S	竜系に特効。幸運+5
アーリアル	光	15	1〜2	90	9	5	S	竜系に特効。魔防+5
マルテ	槍	16	1	80	11	0	S	竜系に特効。技+5
ミュルグレ	弓	16	2	80	9	0	S	竜系に特効。速さ+5
アポカリプス	闇	18	1〜2	80	12	5	S	竜系に特効。魔力+5

使い手不在？　アーリアルに備えて、光魔法レベルを強化しよう！

アーリアルは修得者の少ない光魔法属性。普通にプレイしていたのでは使うことすら難しいだろう。あらかじめ右の3人のうちいずれかに、光魔法を積極的に使わせて武器レベルを高めておこう。

- **本命 エレン**：3人では最も成長率が高い。順当に育てていけば、彼女が大本命
- **対抗馬 サウル**：エレンより全体的な能力は劣るが、HPが高く戦闘向き
- **大穴？ ヨーデル**：最初から光魔法A。他の2人が育っていないなら、彼を使おう

©2002 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS licensed by NINTENDO

支援効果編　愛情、友情、諸行無常!?　これが全支援一覧だ!!

特定のユニット同士を隣接させたまま行動終了させると、じょじょに両者が親しくなり、支援会話が発生するようになる。支援会話が発生する相手はあらかじめ決まっており、下のように各ユニットに最大9人が存在。また、相手によって支援会話の発生しやすさに差があり、表では高い順に、「☆→○→△」の3段階で表記してある。つまり、☆の相手には支援会話が発生しやすく、△の相手には、なかなか会話が発生しないということだ。

隣接し続けると…

➡ユニットを隣接させ続けると、支援可能に！

支援会話が可能に

⬅「支援」コマンドで会話発生。2人の仲が深まる

支援効果は5段階。発生相手は慎重に選ぼう！

支援にはA、B、Cの3段階が存在する。1度目の支援会話では支援レベルがCとなり、以降の会話でB→Aと上昇。支援効果相手が3マス以内にいると、右表の効果が発生するぞ。ここで注意してほしいのが、支援は1人あたり、のべ5段階まで。つまり「A+C+C」や「B+B+C」が限界というわけだ。あらかじめ誰と支援を高めるか、計画を立てておこう。

支援効果影響一覧

属性	攻撃力	防御力	命中値	回避値	必殺値	必殺回避値
炎	○	−	☆	☆	☆	
雷	−	○	−	☆	☆	☆
風	○	−	☆	−	☆	☆
氷	−	○	☆	☆	−	☆
闇	−	−	☆	☆	☆	☆
光	○	○	☆	−	☆	−
理	○	○	−	☆	−	☆

⬆効果は高い順に「☆→○」の2段階。支援レベルが上がれば、さらに効果も上昇する

ユニットの支援効果一覧

ユニット	性別	属性	支援相手（属性）／会話の発生しやすさ
ロイ	男	炎	アレン（炎）／○　ランス（理）／○　マーカス（氷）／○　ウォルト（氷）／○　シャニー（風）／☆　スー（風）／☆　リリーナ（光）／△　ララム（雷）／☆　セシリア（理）／○　ソフィーヤ（闇）／☆
アレン	男	炎	ロイ（炎）／○　ランス（理）／☆　マーカス（氷）／○　ウォルト（氷）／○　ワード（炎）／☆　ティト（氷）／☆
ランス	男	理	ロイ（炎）／○　アレン（炎）／○　マーカス（氷）／○　ウォルト（氷）／○　ロット（理）／☆　クラリーネ（雷）／☆
マーカス	男	氷	ロイ（炎）／○　アレン（炎）／○　ランス（理）／○　ウォルト（氷）／○　リリーナ（光）／☆
ウォルト	男	氷	ロイ（炎）／○　アレン（炎）／○　ランス（理）／○　マーカス（氷）／○　スー（風）／☆
ボールス	男	風	アストール（闇）／○　リリーナ（光）／○　バース（氷）／○　オージェ（風）／○　ウェンディ（炎）／△
マリナス	男	闇	−
エレン	女	風	チャド（雷）／☆　ルゥ（炎）／☆　サウル（氷）／☆　ミレディ（闇）／○　ツァイス（雷）／○
ディーク	男	雷	ワード（炎）／○　ロット（理）／○　シャニー（風）／○　ルトガー（闇）／☆　クラリーネ（雷）／☆　クレイン（氷）／☆
シャニー	女	風	ロイ（炎）／☆　ディーク（雷）／○　ワード（炎）／○　ロット（理）／○　ゼロット（闇）／☆　ティト（氷）／△　ユーノ（風）／△
ワード	男	炎	アレン（炎）／☆　ディーク（雷）／○　ロット（理）／○　シャニー（風）／○　エキドナ（氷）／☆
ロット	男	理	ランス（理）／☆　ディーク（雷）／○　ワード（炎）／○　シャニー（風）／○　エキドナ（氷）／☆
チャド	男	雷	エレン（風）／☆　ルゥ（炎）／○　キャス（理）／☆　レイ（氷）／○　ヒュウ（風）／☆
ルゥ	男	炎	エレン（風）／☆　チャド（雷）／○　レイ（氷）／△　ミレディ（闇）／☆　ヒュウ（風）／☆
クラリーネ	女	雷	ランス（理）／☆　ディーク（雷）／☆　ルトガー（闇）／○　ドロシー（炎）／☆　クレイン（氷）／△
ルトガー	男	闇	ディーク（雷）／☆　クラリーネ（雷）／○　フィル（炎）／☆　ダヤン（理）／☆　カレル（光）／☆
サウル	男	氷	エレン（風）／☆　ドロシー（炎）／○　セシリア（理）／☆　イグレーヌ（氷）／☆　ヨーデル（光）／○
ドロシー	女	炎	クラリーネ（雷）／☆　サウル（氷）／○　シン（氷）／☆　パーシバル（闇）／☆　ヨーデル（光）／○
キャス	女	理	チャド（雷）／☆　ギース（炎）／☆　バアトル（雷）／☆　ガレット（風）／☆　ヒュウ（風）／☆
スー	女	風	ロイ（炎）／☆　ウォルト（氷）／☆　シン（氷）／○　ファ（光）／☆　ダヤン（理）／○
ゼロット	男	闇	シャニー（風）／☆　ノア（理）／○　トレック（風）／○　ティト（氷）／○　ユーノ（風）／△
トレック	男	風	ゼロット（闇）／○　ノア（理）／○　ゴンザレス（雷）／☆　ミレディ（闇）／△　ユーノ（風）／☆
ノア	男	理	ゼロット（闇）／○　トレック（風）／○　フィル（炎）／○　ユーノ（風）／☆　カレル（光）／☆
アストール	男	闇	リリーナ（光）／○　ボールス（風）／○　バース（氷）／○　ウェンディ（炎）／○　イグレーヌ（氷）／☆
リリーナ	女	光	ロイ（炎）／△　マーカス（氷）／☆　ボールス（風）／○　アストール（闇）／○　バース（氷）／○　オージェ（風）／○　ウェンディ（炎）／○　ゴンザレス（雷）／○　セシリア（理）／☆　ガレット（風）／○
バース	男	氷	ボールス（風）／○　アストール（闇）／○　リリーナ（光）／○　オージェ（風）／○　ウェンディ（炎）／○
オージェ	男	風	ボールス（風）／○　リリーナ（光）／○　バース（氷）／○　ウェンディ（炎）／○　ララム（雷）／☆
ウェンディ	女	炎	ボールス（風）／△　アストール（闇）／○　リリーナ（光）／○　バース（氷）／○　オージェ（風）／○
フィル	女	炎	ルトガー（闇）／☆　ノア（理）／○　シン（氷）／○　バアトル（雷）／△　カレル（光）／△
シン	男	氷	ドロシー（炎）／☆　スー（風）／○　フィル（炎）／○　ツァイス（雷）／☆　ダヤン（理）／○
ギース	男	炎	キャス（理）／☆　ララム（雷）／☆　エキドナ（氷）／☆　ガレット（風）／☆　ダグラス（雷）／☆
ゴンザレス	男	雷	トレック（風）／☆　リリーナ（光）／○　エキドナ（氷）／☆　バアトル（雷）／☆　ガレット（風）／☆　ダヤン（理）／☆
ララム	女	雷	ロイ（炎）／☆　オージェ（風）／☆　ギース（炎）／☆　エキドナ（氷）／○　ガレット（風）／☆　パーシバル（闇）／☆　ダグラス（雷）／△
クレイン	男	氷	ディーク（雷）／☆　クラリーネ（雷）／△　ティト（氷）／○　エルフィン（光）／○　パーシバル（闇）／○
ティト	女	氷	アレン（炎）／☆　シャニー（風）／△　ゼロット（闇）／☆　クレイン（氷）／○　ユーノ（風）／△
エキドナ	女	氷	ワード（炎）／☆　ロット／☆　ギース（炎）／☆　ゴンザレス（雷）／☆　ララム（雷）／○
エルフィン	男	光	クレイン（氷）／○　セシリア（理）／○　パーシバル（闇）／○　ファ（光）／☆　ダグラス（雷）／○
バアトル	男	雷	キャス（理）／☆　フィル（炎）／△　ゴンザレス（雷）／☆　ツァイス（雷）／☆　カレル（光）／○
レイ	男	氷	チャド（雷）／○　ルゥ（炎）／△　ソフィーヤ（闇）／☆　ヒュウ（風）／☆　ニイメ（闇）／☆
ミレディ	女	闇	エレン（風）／○　ルゥ（炎）／☆　トレック（風）／☆　ツァイス（雷）／△　ヨーデル（光）／☆
セシリア	女	理	ロイ（炎）／○　サウル（氷）／☆　リリーナ（光）／☆　エルフィン（光）／○　パーシバル（闇）／○　ダグラス（雷）／○
ソフィーヤ	女	闇	ロイ（炎）／☆　レイ（氷）／☆　イグレーヌ（氷）／○　ファ（光）／☆　ニイメ（闇）／☆
イグレーヌ	女	氷	サウル（氷）／☆　アストール（闇）／☆　ソフィーヤ（闇）／○　ファ（光）／△　ダグラス（雷）／☆
パーシバル	男	闇	ドロシー（炎）／☆　ララム（雷）／○　クレイン（氷）／○　エルフィン（光）／○　セシリア（理）／○　ダグラス（雷）／○
ガレット	男	風	リリーナ（光）／○　キャス（理）／☆　ギース（炎）／☆　ゴンザレス（雷）／☆　ララム（雷）／☆
ファ	女	光	スー（風）／☆　エルフィン（光）／☆　ソフィーヤ（闇）／△　イグレーヌ（氷）／△　ニイメ（闇）／☆
ヒュウ	男	風	チャド（雷）／☆　ルゥ（炎）／☆　キャス（理）／☆　レイ（氷）／☆　ニイメ（闇）／☆
ツァイス	男	雷	エレン（風）／○　シン（氷）／☆　バアトル（雷）／☆　ミレディ（闇）／△　カレル（光）／○
ダグラス	男	雷	ギース（炎）／☆　ララム（雷）／△　エルフィン（光）／○　セシリア（理）／○　イグレーヌ（氷）／☆　パーシバル（闇）／○
ニイメ	女	闇	レイ（氷）／☆　ソフィーヤ（闇）／☆　ファ（光）／☆　ヒュウ（風）／☆　ヨーデル（光）／☆
ユーノ	女	風	シャニー（風）／△　ゼロット（闇）／△　トレック（風）／☆　ノア（理）／☆　ティト（氷）／△
ダヤン	男	理	ルトガー（闇）／☆　スー（風）／△　シン（氷）／○　ゴンザレス（雷）／☆　ヨーデル（光）／☆
ヨーデル	男	光	サウル（氷）／○　ドロシー（炎）／○　ミレディ（闇）／☆　ダヤン（理）／☆　ニイメ（闇）／☆
カレル	男	光	ルトガー（闇）／☆　ノア（理）／☆　ファ（光）／△　バアトル（雷）／○　ツァイス（雷）／☆

ユニットデータ編　全ユニットの成長率と参戦条件をまとめて公開！

成長率の高い有望なユニットを育成しよう!!

本作の戦術、そしてシナリオの中心となる各ユニット。ここでは、全ユニットの成長率と仲間になる条件をまとめて紹介していく。一度に出撃させられるユニットには限りがある（最終章ではロイを含め9人しか出せない）ので、下の成長率を参考にして、優秀なユニットを厳選して育成しよう。

➡優秀なユニットでも、初期レベルが高すぎると育成は難しい

クラスチェンジ用アイテム一覧

英雄の証→剣士、傭兵、戦士、山賊、海賊
騎士の勲章→ソシアルナイト、アーマーナイト
オリオンの矢→アーチャー、遊牧民
天空のムチ→ペガサスナイト、ドラゴンナイト
導きの指輪→魔道士、シャーマン、トルバドール、僧侶

シリーズお約束!! 愛と友情のトライアングル・アタック!!

シリーズおなじみのトライアングルアタックは本作でも健在だ。これは特定のユニット3体（組み合わせは下参照）が、同じ敵に隣接した状態で攻撃すると発動。命中率とクリティカル率が100%になるぞ！

オスティア重騎士団チーム

⬅重騎士3人が次々に突進する

エデッサ天馬騎士団チーム

⬅天馬騎士3人が敵を集中攻撃！

全ユニットの成長率と仲間にする条件

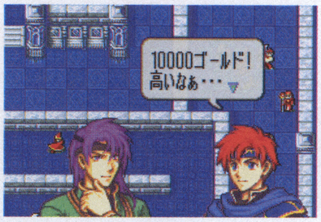
ユニット	クラス		成長率							仲間にする条件	
	下位	上位	HP	力(魔力)	技	速さ	幸運	守備	魔防		戦力度
ロイ	ロード	マスターロード	A	B	B	B	A	D	C	1章で初期配置されている	☆☆☆☆
アレン	ソシアルナイト	パラディン	A	B	B	B	B	C	D	1章で初期配置されている	☆☆☆
ランス	ソシアルナイト	パラディン	A	C	B	B	C	C	D	1章で初期配置されている	☆☆☆
マーカス	ー	パラディン	A	C	C	C	C	D	C	1章で初期配置されている	☆
ウォルト	アーチャー	スナイパー	A	B	B	B	B	C	D	1章で初期配置されている	☆☆
ボールス	アーマーナイト	ジェネラル	S	C	C	B	B	C	D	1章で初期配置されている	☆☆☆
マリナス	輸送隊	ー	S	E	B	B	S	C	E	2章開始前に自動的に仲間になる	☆
エレン	僧侶	司祭	B	B	C	C	A	E	A	2章開始前に自動的に仲間になる	☆☆☆
ディーク	傭兵	勇者	S	B	B	C	C	C	D	2章で2ターン目に味方増援として現れる	☆☆☆
シャニー	ペガサスナイト	ファルコンナイト	B	C	B	A	A	D	C	2章で2ターン目に味方増援として現れる	☆☆
ワード	戦士	ウォーリア	A	B	B	C	B	C	E	2章で2ターン目に味方増援として現れる	☆☆
ロット	戦士	ウォーリア	A	C	C	C	C	B	D	2章で2ターン目に味方増援として現れる	☆☆
チャド	盗賊	ー	A	B	B	A	A	C	D	3章開始前に自動的に仲間になる	☆☆☆
ルゥ	魔道士	賢者	B	B	B	B	C	D	C	3章で左上の村を訪問すると仲間になる	☆☆☆☆
クラリーネ	トルバドール	ヴァルキュリア	B	C	B	B	A	D	B	4章でロイが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆☆☆
ルトガー	剣士	ソードマスター	A	C	A	B	C	C	C	4章でクラリーネが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆☆☆
サウル	僧侶	司祭	A	B	B	B	D	D	B	5章クリア時に自動的に仲間になる	☆☆☆
ドロシー	アーチャー	スナイパー	A	B	B	B	C	D	D	5章クリア時に自動的に仲間になる	☆☆☆
キャス	盗賊	ー	A	B	B	A	B	D	C	6、8、12、16、20、22章で、ロイが通算3回話しかけた時点で仲間になる	☆
スー	遊牧民	遊牧騎兵	B	C	B	A	B	D	D	6章でロイが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆☆☆
ゼロット	ー	パラディン	A	C	C	C	D	C	D	7章でロイかトレックかノアが話しかけると、自動的に仲間になる	☆
トレック	ソシアルナイト	パラディン	A	B	C	C	B	C	E	7章でロイかゼロットが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆
ノア	ソシアルナイト	パラディン	A	C	B	C	B	C	D	7章でロイかゼロットが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆
アストール	盗賊	ー	S	C	B	B	D	C	C	8章開始前に自動的に仲間になる	☆☆
リリーナ	魔道士	賢者	B	A	C	C	B	D	C	8章開始前に自動的に仲間になる	☆☆☆☆
バース	アーマーナイト	ジェネラル	A	B	B	B	B	C	D	8章で6ターン目に味方増援として現れる	☆☆☆☆
ウェンディ	アーマーナイト	ジェネラル	S	A	C	C	C	B	E	8章で6ターン目に味方増援として現れる	☆☆☆
オージェ	傭兵	勇者	A	B	C	B	B	C	D	8章で6ターン目に味方増援として現れる	☆☆☆☆
フィル	剣士	ソードマスター	A	C	B	B	B	D	C	9章でノアが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆
シン	遊牧民	遊牧騎兵	A	B	B	B	C	D	D	9章でスーが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆☆☆
ゴンザレス	山賊	バーサーカー	S	A	D	B	C	C	E	10章（北）か10章（西）で村が破壊される前にリリーナが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆
ギース	海賊	バーサーカー	A	B	C	B	B	C	D	10章（北）か11章（西）でロイが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆
クレイン	ー	スナイパー	A	C	B	B	B	D	C	11章（北）か10章（西）でロイかクラリーネが話しかけると、自動的に仲間になる	☆
ティト	ペガサスナイト	ファルコンナイト	A	B	B	B	B	D	C	11章（北）か10章（西）でティトで話しかける。もしくはクレイン加入後にシャニーで話しかける	☆
ララム	踊り子	ー	A	D	E	A	A	C	C	11章（北）開始前に自動的に仲間になる	☆☆☆☆☆
エキドナ	ー	勇者	A	C	C	C	C	D	D	11章（北）でララムが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆
エルフィン	バード	ー	A	E	E	A	A	C	B	11章（西）開始前に自動的に仲間になる	☆☆☆☆☆
バアトル	ー	ウォーリア	A	B	C	C	C	C	E	11章（西）でロイかフィルが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆
レイ	シャーマン	ドルイド	B	B	B	B	D	D	C	12章でチャドかルゥが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆☆
ミレディ	ドラゴンナイト	ドラゴンマスター	A	B	B	B	C	C	E	13章で3ターン目に味方増援として現れる	☆☆☆☆☆
セシリア	ー	ヴァルキュリア	A	C	B	C	C	C	C	13章クリア時に自動的に仲間になる	☆☆
ソフィーヤ	シャーマン	ドルイド	A	B	B	C	C	C	B	13章クリア時に自動的に仲間になる	☆☆
イグレーヌ	ー	スナイパー	A	C	C	C	C	D	E	14章クリア時に自動的に仲間になる	☆☆☆☆
パーシバル	ー	パラディン	A	C	C	C	C	C	D	15章でララムかエルフィンが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆☆
ガレット	ー	バーサーカー	A	B	C	C	D	D	E	15章でリリーナが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆
ファ	マムクート	ー	S	S	A	A	S	C	B	15章クリア時に自動的に仲間になる	☆☆☆☆
ヒュウ	魔道士	賢者	A	C	C	B	C	C	D	16章でロイが話しかけ、交渉を成立させると仲間になる	☆☆☆☆
ツァイス	ドラゴンナイト	ドラゴンマスター	A	A	B	C	C	C	E	16章でミレディが話しかけると、自動的に仲間になる	☆☆☆
ダグラス	ー	ジェネラル	A	C	C	C	C	C	E	16章で彼を倒さずクリアすると、16章外伝開始前に仲間になる	☆
ニイメ	ー	ドルイド	C	D	D	D	E	D	C	18章（イリア）か19章（サカ）クリア時に自動的に仲間になる	☆
ユーノ	ー	ファルコンナイト	B	C	C	C	B	D	D	20章（イリア）でシャニーかティトかゼロットが話しかけると、自動的に仲間になる	☆
ダヤン	ー	遊牧騎兵	B	C	C	D	C	D	D	20章（サカ）でロイかスーかシンが話しかけると、自動的に仲間になる	☆
ヨーデル	ー	司祭	C	C	D	D	C	D	C	21章開始前に自動的に仲間になる	☆☆
カレル	ー	ソードマスター	S	S	S	S	S	S	D	23章で、バアトルかフィルが村を訪問すると仲間になる	☆☆☆☆☆

表の見方　各ユニットの成長率の評価です。評価は高い順に「S→A→B→C→D→E」の6段階。成長率評価は、攻略班が実際に100回レベルアップさせて、各能力がどれくらい伸びたかを計算して評価したものです。なお、戦力度は初期能力や成長率から、各ユニットを編集部が5段階で評価したものです。

その他隠し要素編 あのゼフィールが仲間に!? これがホントに最後の隠し要素!!

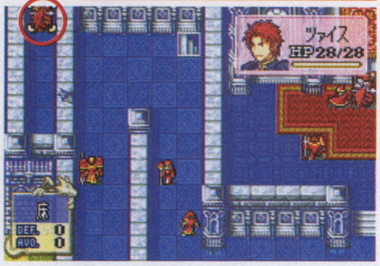
ついに発見、秘密の店！ その気になる中身は…？

各種クラスチェンジアイテムや、能力強化系のアイテム。これらは通常のショップでは売っておらず、非常に貴重なアイテムとなっている。だが、これらのアイテムを購入できるのが秘密の店なのだ！ 秘密の店は16章と21章の2カ所に隠されており、利用することで自軍の戦力を大幅に強化することが可能だろう。



⬆秘密の店に入るには、メンバーズカードを所有していなければならない。メンバーズカードは、16章で仲間になるヒュウが所有している

第16章の秘密の店



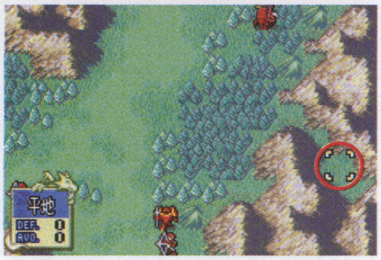
⬆壊れかけた壁を破壊することで奥の通路へと進める。ツァイスはあらかじめ説得しておこう

マップ左上隅、ツァイスの初期位置に秘密の店は存在する。メンバーズカードはこの章で入手できるので、さっそく立ち寄ろう。なお、アイテムを半額で購入できるシルバーカード（13章で入手）も持っておき、貴重なアイテムを安値で買うといい。

ショップリスト

英雄の証（10000G）
騎士の勲章（10000G）
オリオンの矢（10000G）
天空のムチ（10000G）
導きの指輪（10000G）
天使の衣（8000G）
とうぞくのかぎ（2400G）

第21章の秘密の店



⬆飛行系ユニット以外では進入が難しい。ミレディなどにメンバーズカードを持たせよう

21章のマップ右の山岳地帯。能力強化系のアイテムがすべて揃っており、ここで主力ユニットの徹底強化を図ろう。最終章は、もう目前だ！

ショップリスト

英雄の証（10000G）
騎士の勲章（10000G）
オリオンの矢（10000G）
天空のムチ（10000G）
導きの指輪（10000G）
天使の衣（8000G）
エナジーリング（8000G）
秘伝の書（8000G）
はやての羽（8000G）
女神のぞう（8000G）
竜のたて（8000G）
魔よけ（8000G）
ボディリング（8000G）
ブーツ（8000G）
サンダーストーム（3000G）
パージ（3500G）
イクリプス（4000G）

クリア後のお楽しみ！ 1マップかぎりのトライアル!!

全シナリオをクリアすると、タイトル画面の「エクストラ」からトライアルマップが選択可能になる。これは1面限りのシナリオで、セーブされているユニットデータを使ってプレイが可能。かなり難易度の高いマップが揃っており、十分な育成を行っていないと、クリアは非常に難しいぞ。

⬆なかには、ロイ1人で戦うマップも！ 徹底的に能力を鍛えておかないと、クリア不可能!?

トライアルマップ出現条件

マップ	トライアル名	出現条件
1	必殺の谷	ノーマルモードの22章か最終章のエンディングを見る
2	豪雨の島	ノーマルモードの22章か最終章のエンディングを見る
3	雪の中の防衛戦	ノーマルモードの最終章のエンディングを見る
4	海賊の挑戦	ハードモードの22章か最終章のエンディングを見る
5	ロイの試練	ハードモードの最終章のエンディングを見る

トライアルマップでは、あの超強力ユニットが仲間に!!

トライアルマップではクリア回数に応じて、ナーシェンやゼフィールなど、シナリオ中では使用できなかったユニットが自軍に参戦する。彼らはいずれも超強力なユニットで、トライアルの手助けとなってくれるだろう。なお、クリア数を重ねると、最終的には下の9人が使用可能となる。

⬅エリウッド、ギネヴィアらの姿も。貴重なアイテムも所持しており、即戦力間違いなし

⬅あのベルン国王・ゼフィールもロイに加勢。必殺のエッケザックスが敵兵士を斬り刻む！

隠しユニット出現条件

隠しユニット	LV	クラス	所持アイテム	条件
ナーシェン	10	ドラゴンマスター	ルーンソード、デルフィの守り	エンディングを1回見る
ゲイル	18	ドラゴンマスター	キラーランス、ひかりの剣	エンディングを2回見る
ヘクトル	20	ジェネラル	ゆうしゃのおの、ぎんのやり	エンディングを3回見る
ブルーニャ	20	賢者	フィンブル、サンダーストーム、リザーブ	エンディングを4回見る
エリウッド	20	パラディン	ぎんのやり、ぎんの剣	エンディングを5回見る
マードック	20	ジェネラル	トマホーク	エンディングを6回見る
ゼフィール	20	国王	エッケザックス	エンディングを7回見る
ギネヴィア	20	賢者	ディヴァイン、リカバー	エンディングを9回見る

キャラ人気コンテスト結果発表!! 理の申し子・ルゥが堂々の第1位に!!

Nintendoスタジアム6月号から募集していた人気コンテストの結果発表〜！ 多くのライバルを制して1位に輝いたのは、なんとルゥ。以下、ロイやシャニーら、男女ともに人気のあるキャラが上位を占めた。

➡ルゥ、レイの兄弟に人気が集中したぞ

大阪府／太陽るぅあさん ルゥは可愛いですね〜

山口県／なちこさん ルトガーは惜しくも6位！

富山県／ギンガなむさん 女性人気の高いサウルです

茨城県／横田美香さん 幸運のおかげで5位入選!?

キャラ人気コンテストBest5

順位	キャラクタ	投票	ハガキの主なコメント
1	ルゥ	46	素直で一途な性格にホレました。かわいいし、かっこいい
2	ロイ	43	何気にいろんな女の子に声をかけてる。『スマブラ』で好きになりました
3	シャニー	36	元気が良くて可愛い〜。姉さんたちより強いじゃん
4	レイ	33	かっこいい。無愛想で素直じゃないところが可愛い
5	クラリーネ	28	強くてきれいでステキ。ブラコン最高

クリアデータを使った2大お楽しみ要素公開 +大イースト海の旅を徹底攻略!!

隠しダンジョンの入り方や追加モードの詳細を公開。レムリア船入手後から大イースト海の冒険もマップ攻略！

黄金の太陽 失われし時代®

GBアドバンス

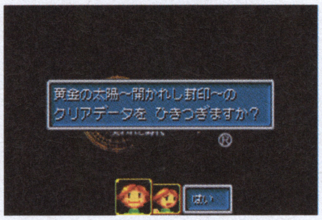
タイトル	黄金の太陽 失われし時代	ジャンル	RPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

ダブルシークレット 隠しダンジョンや追加モードをプレイ!

前作『開かれし封印』のデータを引き継いでプレイすると、ロビンたちが手に入れたジンを持った状態で仲間に加わる。これらのジンに加え『失われし時代』のジンもすべて入手すれば、隠しダンジョンに入れる。また、『失われし時代』をクリアすると、新たに2つのモードが遊べるようになるぞ。

前作データを引き継ぎアネモス神殿へ!

前作で各エレメンタルのジンを、最低6匹ずつ入手したクリアデータを引き継ぎ『失われし時代』をスタート。その状態で『失われし～』で全44匹のジン+前作で取り逃したジンを集めると、隠し召喚・カロンが使えるようになるぞ。さらに、アネモス神殿内部への扉が開かれ、中に入れるようになるのだ！



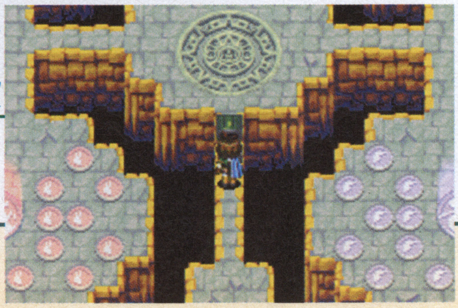
↑ジン全入手のデータを引き継いでプレイ！

召喚・カロン

←前作と本作のジン72匹がそろうと習得できる。ヴィーナス9匹とマーズ1匹の召喚で、敵を一撃死させる追加効果を持つ

いまだ残されたすべての謎を解き明かせ!

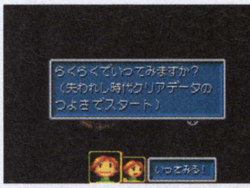
隠しダンジョン アネモス神殿



➡72匹のジンがそろわないと進入できない。最奥にはデュラハンという名の隠しボスが…！

本作クリアで「らくらく」「ガチンコ」モードへ！

『失われし時代』のクリアデータを使って新たにゲームを始めると、らくらくモードやガチンコモードを選べる。らくらくモードならクリア時のレベルでスタート。ガチンコモードは、敵が超強力な白熱の戦闘が楽しめるぞ。



←名前決定後に、どのモードでプレイするか聞かれる

ストーリーをじっくり楽しめる らくらくモード

↑ストーリー展開をじっくり味わえるぞ

ジンやアイテムは初期状態だが、キャラのステータスがクリア時のレベルでスタートできるので、戦闘は非常にラクチン。謎解きやストーリーを純粋に楽しむことができるのだ。

究極のバトルに挑戦できる ガチンコモード

←ザコも、もはやザコと言えないくらい強いッス！

キャラのレベルやジン、アイテムは通常プレイと同様、初期状態でスタート。ただし、ザコやボスを問わず、すべての敵がハンパなく強力になる。ジンやエナジー、召喚を駆使した戦略的な戦いが要求されるぞ！

➡通常プレイでもてこずるようなボスはハンパではない。ジンや召喚をテクニカルに駆使して戦うのだ！

©2001,2002 Nintendo／CAMELOT

大イースト海を渡り南端のサウスアイランドを目指せ!

攻略フローチャート

- デリィ村
  - ↓「かいじんのしずく」入手
- 海神様のやしろ
  - ↓「みぎのほこさき」入手
- ヤラム村
  - ↓子供たちから "わらべうた" を聞く
- タウポ沼 マップ攻略P60
  - ↓ヴィーナスのジン・フラウ入手
- ガラパス島
  - アクアストーンにアクアを使う
- アクアロック マップ攻略P62
  - 「アクエリアスのいし」を入手
  - エナジー・ドライを修得
  - ↓マーキュリーのジン・メロウ入手
- サウスアイランドフィールド
  - ↓ジュピターのジン・ウイルス入手
- サウスアイランドの塔 マップ攻略P64
  - 「バーストのブローチ」入手
  - 「まんなかのほこさき」入手
  - マーズのジン・バイカ入手

攻略ページの見方

●攻略フローチャート
おすすめの冒険ルート。ダンジョンは対応ページにてマップで攻略。

●エナジー ジン マーク
エナジー、ジンが入手できる場所にマークを表示。

●マップ攻略
1 ―数字の順番で謎解きを解説。
▭ ―アイテム。( )はそのエナジーを使うと発見できるもの。
⬭ ―エナジーで通れる仕掛け。使うエナジーは( )で表記。
あ ―マップのつながり。矢印で結ばれた記号は一方通行

ピカードのレムリア船を作動させると、いよいよ大イースト海に漕ぎ出すことになる。目標はレムリアだが、魔の海の謎を解かなければ、すぐには向かうことはできない。オセニア大陸東や小島をめぐりつつ、南端のサウスアイランドを目指し、新たなエナジーやジン、重要アイテムを集めていこう。

ワールドマップ

海神様のやしろで「ほこさき」パーツを回収

デリィ村の神殿でチルドを使って「かいじんのしずく」を入手。これを、海神様のやしろの奥にある石像で使い、「みぎのほこさき」を手に入れよう。

かいじんのしずく

↑水たまりをチルドで凍らせ、高台まで跳び渡っていこう

みぎのほこさき

↑石像に「かいじんのしずく」を使い、頂上まで進んで入手

ヤラム村に立ち寄り鍛冶屋を利用しよう

オセニア大陸南東の河口をさかのぼっていくとヤラム村にいける。ここにはスンパワと呼ばれる鍛冶屋がおり、材料のアイテムを渡すと優れた武具を作ってくれる。また、村右の広場で遊んでいる子供たちからは、わらべ歌を教われる。この歌はイースト海の魔の海を抜けるヒントになっているのだ。

↑さびた武器や材料から武具を作ってくれる

↑子供たちと遊んで歌詞や動きを覚えておこう

タウポ沼でジンや材料のアイテムを入手

ヤラム村の北から道なりに西へ進むとタウポ沼がある。ストーリーの進展上は行かなくてもいい場所だが、スンパワに渡せる材料アイテムやヴィーナスのジンが1匹いるので回収しておくといい。パーティのレベルアップも兼ねていってみよう。

ジン ヴィーナスのフラウ

←味方全員のHPを回復できる効果があるジンだ

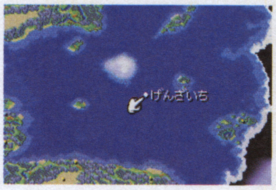
スンパワが作ってくれる武具の一部を紹介

さびた武器からできるものは決まっており、ツエやソードなどの種類と攻撃力によって判別できる。材料アイテムからできるものは、アイテムごとにいくつか候補があり、その中の1つができ上がることになる。でき上がりの品は高価だが、武器なら技が発動、防具なら追加効果付きなので、ぜひ手に入れたい。さびた武器はイースト海の浅瀬でも2つ入手できるので、未入手なら右の写真を参考に取りにいこう。

さびた武器からできるもの

名前	攻撃力	入手場所	できるもの	価格
さびたツエ	攻撃力12	海神様のやしろ	うみなりのツエ	10100コイン
さびたアックス	攻撃力10	イースト海の浅瀬	せんちょうのオノ	6800コイン
さびたメイス	攻撃力12	イースト海の浅瀬	ハグボーンメイス	8400コイン
さびたソード	攻撃力10	アクアロック	ローバーブレード	7600コイン
さびたツエ	攻撃力12	小島の洞くつ	りゅうぐうのツエ	10700コイン

イースト海の浅瀬をチェック



←魔の海の南東。霧が晴れる辺りの丸い浅瀬を調べる

←イースト海北東部。亀裂の北にある浅瀬を調べよう

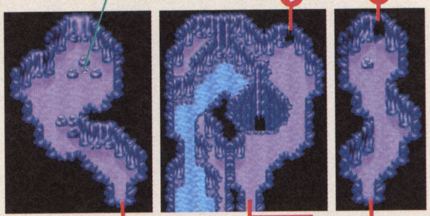
材料アイテムからできるもの

材料	できるもの	価格
ティアストーン	クラウドワンド	7000コイン
	クリアブレスレット	3500コイン
	ピュアサークル	3700コイン
	せいれいのゆびわ	3600コイン
スターダスト	コメットメイス	8000コイン
	プラネットアーマー	4800コイン
	ルナシールド	3900コイン
	アストラルサークル	4600コイン
	スターダストリング	2500コイン
シルフのはね	シルフレイピア	10100コイン
	フェアリーベスト	6900コイン
	エアリアルグラブ	5400コイン
	フワフワぼうし	5700コイン

大イースト海を渡り南端のサウスアイランドを目指せ!

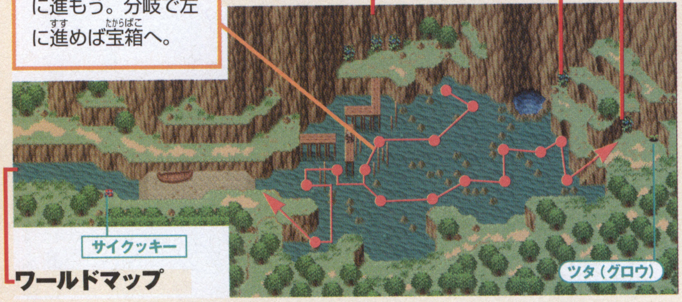
タウポ沼 マップ攻略

あに進むとジンを入手できる。その後、沼のマップに戻ってうから奥に進もう



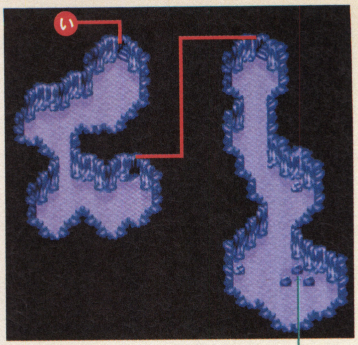
1 矢印に沿って沼を渡る

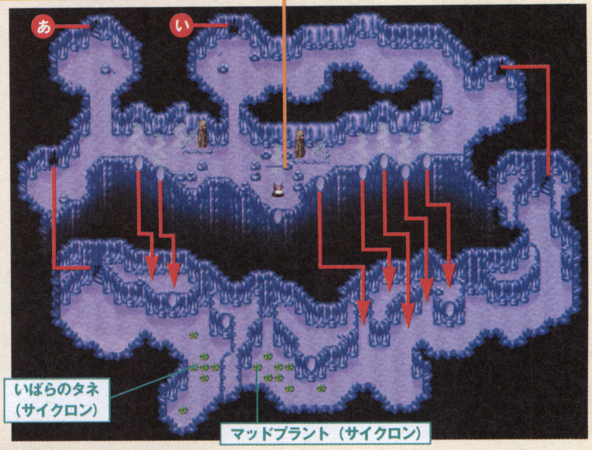
矢印に沿って右下に進もう。分岐で左に進めば宝箱へ。



2 ジン フラウを追え!

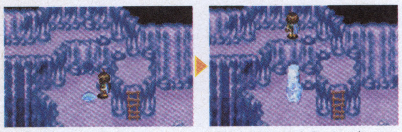
近くの岩で一番左の蒸気をふさぐと、ジンが下のフロアに落下。2つ右の地面のくぼみから後を追い、戦闘に勝って入手しよう。





3 アクア+ドライですばやく足場を作ろう

地面のくぼみにアクアで水たまりを作り、チルドで凍らせれば足場にできる。ただし蒸気が噴き出すとやり直し。すばやく渡りきろう。

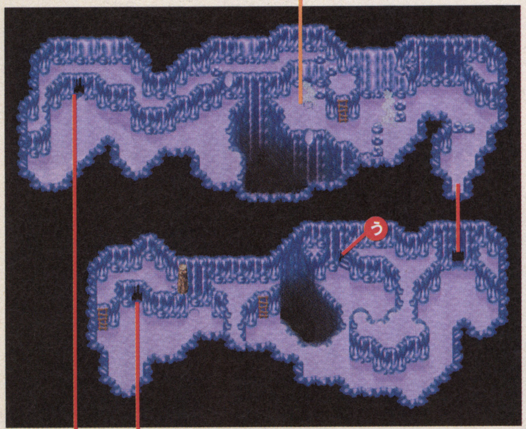


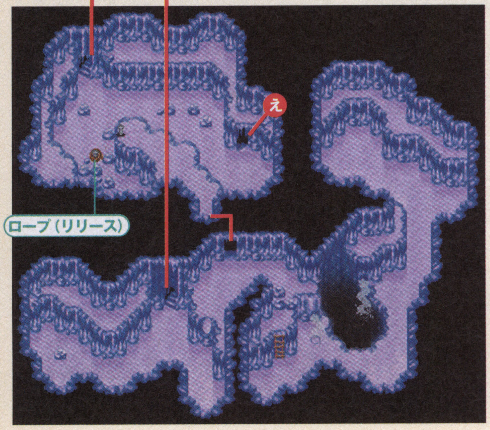
↑蒸気がやんだら、すぐにアクアで水たまりを作る

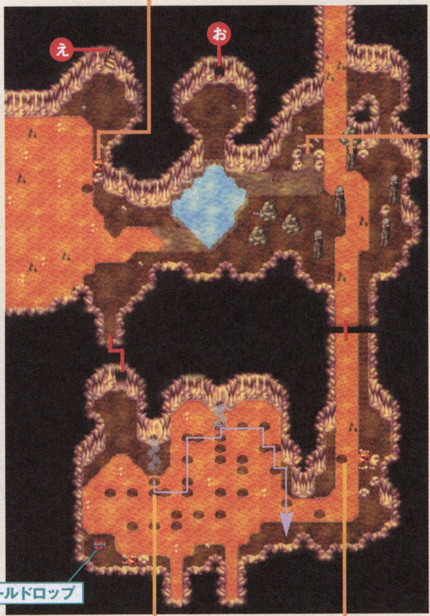
↑チルドで凍らせ、急いではしごを上って跳び渡ろう

4 アクアとムーブで道を作る

燃える岩はいきなりムーブでは動かすことができないので、アクアを使って冷まそう。冷ましたあとにムーブで溶岩に落とせば、足場になって跳び渡れるぞ。





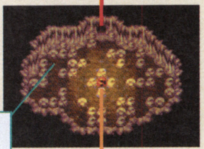


7 スライドで溶岩の流れを変えよう

大岩の乗った石柱にスライドを使うと大岩が落ち、溶岩の流れが左に曲がる。マップ右上を回って溶岩の上に出たら、燃える岩をアクア→ムーブで足場にしよう。

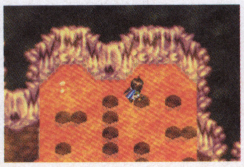
8 アクア+ムーブで抜ける

中央の燃える岩をアクアで冷まし、押して移動させ、反対側に抜ける。



5 飛び石で溶岩を渡る

矢印に沿って跳び渡っていこう。途中の蒸気が噴出す場所では、蒸気がやんだ瞬間にダッシュして切り抜けよう。



6 岩を落として跳び渡れ

ここも燃える岩をアクアで冷まし、ムーブで溶岩に落とせばいい。溶岩の右側に跳び渡って上に進んでいこう。

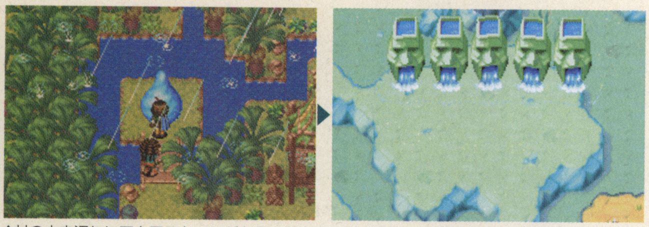
9 光る場所を掘り起こそう

中央の燃える岩をアクアで冷ますと、部屋の左上の地面が光る。そこをスコップで掘り起こすと、スターダストが手に入るぞ。

ガラパス島でアクアロックの入口を開け

ガラパス島はイースト海の東のはずれに浮かぶ島。この村にあるアクアストーンにアクアを使うと、アクアロックの入口をふさぐ石像が動き、奥に進めるようになる。また、ここではジュピターのジンが1匹手に入る。手に入れるにはサンドのエナジーが必要になるので、修得したら取りにこよう。

アクアストーンに…


↑村の中央辺りにアクアストーンがある。前でアクアを使い、アクアロックの石像を動かそう

ジン　ジュピターのハイド

↑→サンドで砂浜の岩を抜け、右に進んで滝の洞くつを進んでいく。滝の足場にいるハイドのそばまでいけるぞ

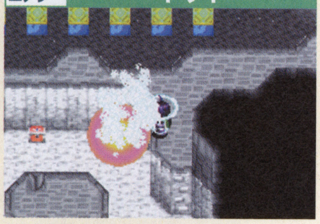
アクアロックでドライのエナジーを修得せよ

ガラパス島からすぐ南西の島にアクアロックがそびえ立っている。エアーズロックと同様にエナジーの満ちあふれる場所で、水のエレメンタルが豊富だ。ここではドライのエナジーとマーキュリーのジンが1匹手に入る。アクアを使う仕掛けが多いので、ピカードの残りEPに気を配って進もう。

ジン　マーキュリーのメロウ

↑メロウに近づくにはドライが必要。先にドライを習得してから、向かうことになるぞ

エナジー　ドライ


↑水を蒸発させる効果を持つエナジー。水底に沈んだ宝箱を取るときなどに活用できる

サウスアイランドの塔でバーストと「ほこさき」入手

オセニア大陸の南に位置する、白い雪原の大地がサウスアイランドだ。南東の浜辺から上陸し、山間を西に進んでいくと、岬に立つ塔にたどり着くことができる。この塔ではバーストのエナジーが手に入るほか、「まんなかのほこさき」が手に入る。また、マーズのジンも1匹入手できるぞ。

↑サウスアイランド西部の岬に塔が立っている

エナジー　バースト

↑ヒビが入った岩や扉などを破壊できるエナジー。塔の中でさっそく必要になる場所がある

まんなかのほこさき

↑全部で3つある「ほこさき」パーツの1つ。バーストのエナジー修得後に入手できる

ジン　マーズのバイカ

↑戦闘で使うと攻撃してきた敵に反撃できる

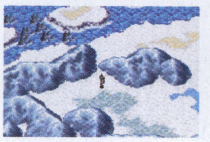
レアアイテムも回収!

↑ライトニングソードは攻撃力も高く、幻の追加効果を持つ技を発動できる武器。他にも貴重な材料アイテムがあるので回収しよう

ワールドマップ出現　ジン　**サウスアイランドに潜むウイルスを探せ!**

サウスアイランドの塔を越え、さらに西のほうのフィールドにウイルスが出現。動きがすばやいので、すばやさを下げたり麻痺や眠りを狙って戦おう。

ここを探索しよう!


↑この辺りをうろうろしているとウイルスがエンカウント

動きを封じて叩け!

↑すばやさを下げたり、チリやブリッツで麻痺を狙え!

ジン　小島をめぐる“わらしべ”イベントでコンボイ入手!

イースト海に浮かぶ小島には動物たちが住んでいる。彼らとリードで話してアイテムを交換していくと、小島の洞くつでコンボイを入手できるぞ。アイテム交換の達成にはサンドが必要なので、修得後に挑戦してもいい。

① サウスアイランド東の小島

「きれいないし」を入手

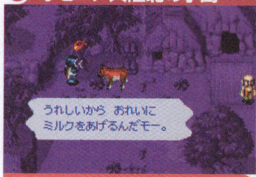
←海に浮かぶ氷を飛び渡って左の岸に渡り、上にある丸太を落とす。丸太の上を通って岸に取り残されたペンギンを助けると、お礼に「きれいないし」をくれる

② アンガラ大陸南東の小島

「あかいヌノ」を入手

←2つの木箱を移動して積み上げ、水たまりにチルドを使って足場にする。先にいるトリとリードで話すと「きれいないし」と「あかいヌノ」を交換できるぞ

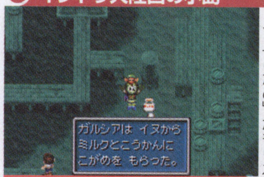
③ オセニア大陸北の小島



「ミルク」を入手

←サンドで柵を越えてウシのそばへ。「あかいヌノ」と「ミルク」を交換!

④ インドラ大陸西の小島



「こがめ」を入手

←海辺にいるイヌに「ミルク」をあげよう。お礼として「こがめ」がもらえるぞ

⑤ 魔の海の東の小島

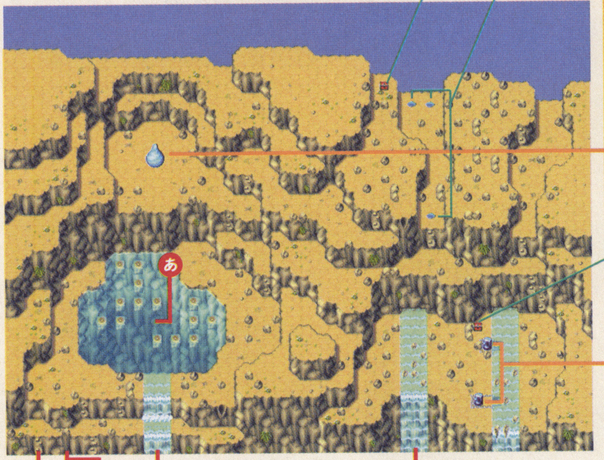
↑→カメと話して「こがめ」をあげると、小島の洞くつに連れていってくれる。洞くつの奥へ進むと、ヴィーナスのジン・コンボイが! 話しかけて戦闘し、勝利すれば仲間にできるぞ

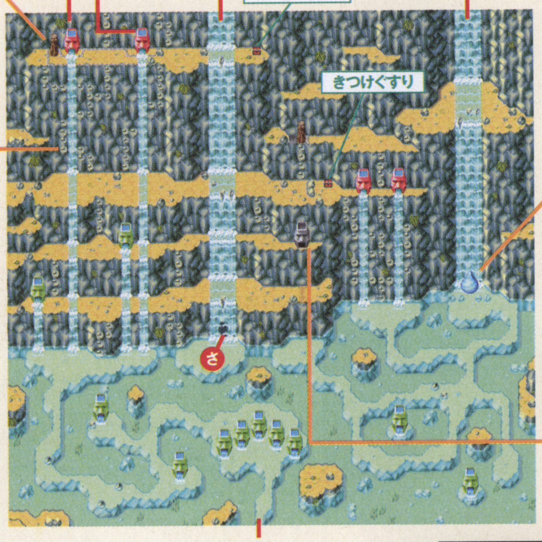
小島の洞くつの奥に…!

大イースト海を渡り南端のサウスアイランドを目指せ!

アクアロック マップ攻略

外壁を登って内部に進入していこう。内部はやや複雑だが、あ～こを順番にたどればドライとジンが手に入る。さはショートカット、しはアイテム入手の通路だ





ワールドマップ

2 岩で水をふさいで通過

岩を使って石像から流れ出る滝をふさぎつつ、はしごを使って移動していこう。右の石像の右側を目指すのだ。

⬅左の滝をふさいだらはしごで石像の右へ

⬅今度は右のたきをせき止め、はしごで右へ

1 滝をよけてはしごを登る

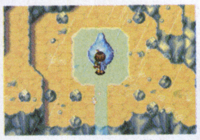
滝とはしごが重なる場所では、滝にやや食い込んで待機し、流れがやんだら一気に抜けていこう。

⬅滝に少し触れるくらいの位置で待つ

⬅滝がやんだら正確に曲がってすばやく登る

6 アクアで出現する渦から内部へ

このアクアストーンにアクアを使うと、すぐ下の池に渦が出現する。飛び石を渡って渦に飛び込み、内部へと進入していこう。



⬆アクアストーンの前まで進み、アクアを使おう

⬇飛び石の間に渦が出現する。中に飛び込もう

5 岩で川をせき止めて渡ろう

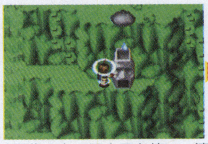
下の岩を川のほうまで押し、川の上のほうからダッシュで横切れば渡りきれる。あらかじめ上の岩を押しておけば、川の右上からダッシュして宝箱の場所にもいける。

4 アクアを使って滝の流れを上に変える

アクアストーンにアクアを使うと、上の太い滝が逆流する。左のはしごを登り、逆流した滝で上に進もう。

3 石像にアクアを使って滝を下ろう

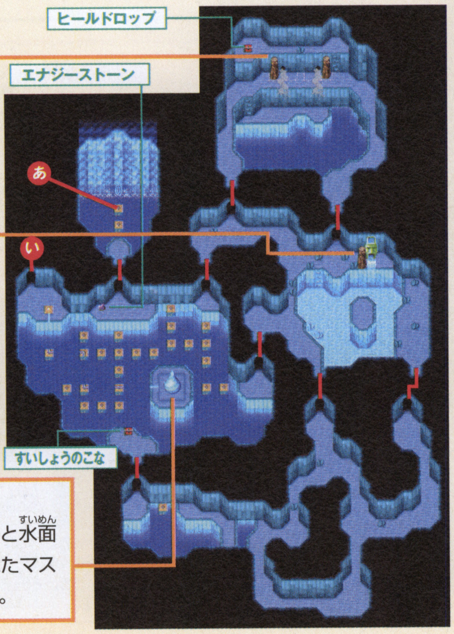
この石像にアクアを使うと、石像の口から滝が流れ出す。左の太い滝から一段下に降り、石像から出た滝でもう一段下に降りれば先に進める。



⬆石像の左でアクアを使い、滝で下に降りよう

7 岩で蒸気をふさごう

2つの岩で蒸気をふさげば進める。右の岩はムーブで引く。



8 岩で水をせき止める

岩を石像の前に移動させると室内の水が引く。水たまりをチルドで凍らせて跳び渡ろう。

9 アクアで連結する床を渡れ

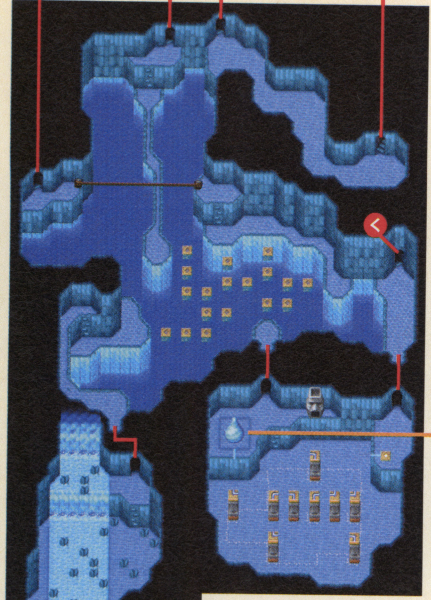
アクアストーンにアクアを使うと水面が光り輝き、カギ型の絵が描かれたマスが連結する。光の道でいに進もう。

11 足場を動かしてからアクア

カギ絵がつながるように石柱を移動させてから、石像→アクアストーンの順でアクアを使おう。

10 岩を押して蒸気にのる

ここは蒸気の左からムーブで岩を押せば通過できる。岩を押したら蒸気に乗り、足場を飛び渡って右側へ。

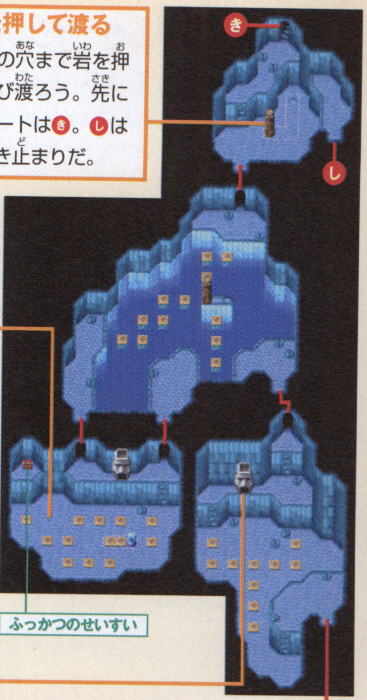


16 足場を連結する

写真の並びに石柱を移動。石像→アクアストーンの順でアクアを使って光の道を進む。

15 岩を押して渡る

地面の穴まで岩を押して跳び渡ろう。先に進むルートはき。しはまだ行き止まりだ。



14 岩で2つの道を作る

石像にアクアを使ってプレートを浮き上がらせる仕掛け。プレート上の岩の位置によって、いける場所が変化するぞ。岩を左に1マス押してから浮き上がらせれば、宝箱の場所へ。岩を左に2マス押しておけば、先に進むことができる。

←宝箱が取りたいときは、岩を1マス押そう

←岩をここまで押しておけば先に進めるぞ

12 岩を足場にして川を渡ろう

ムーブで岩を右に押してから、はしごで上の段に登ってダッシュで川を横切ろう。押した岩が足場となり、川の右側に渡ることができるぞ。

↑川に入り、ここからムーブを使って岩を右に押す

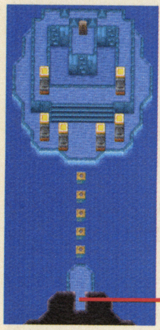
↑少し上からダッシュで川に入って岩に乗り、跳び渡ろう

13 アクアを使えば道ができる

石像にアクアを使うとくぼみに水がたまる。浮き上がった石を渡ろう。

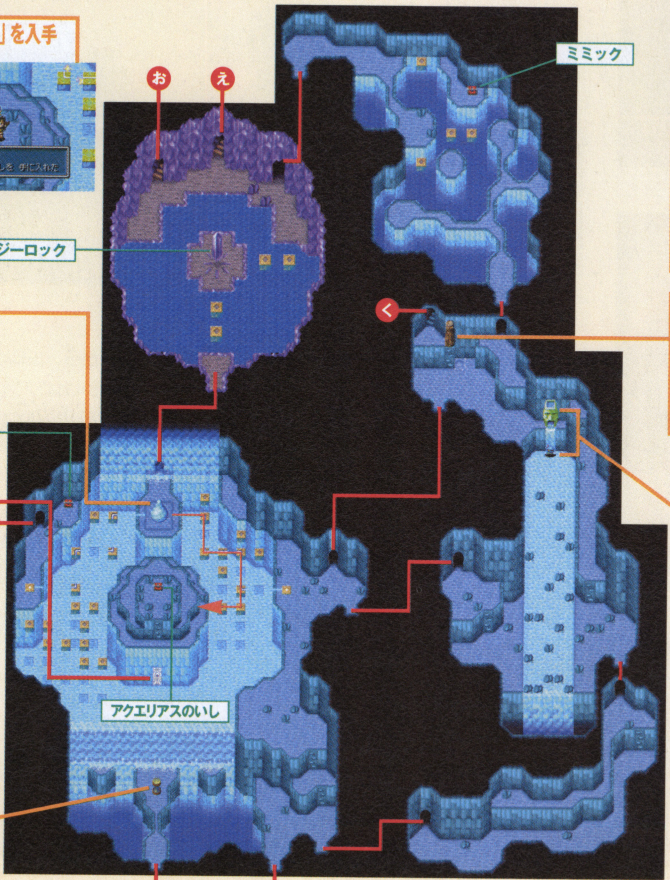
18 アクアを使って「アクエリアスのいし」を入手

アクアストーンにアクアを使い、矢印の道で「アクエリアスのいし」の下へ。



20 ドライを使えば外に出られる

ドライで水を蒸発させれば、はしごを降りて「さびたソード」が取りにいける。また、さに進めば表に出られるぞ。



17 岩を落として上の通路に進もう

岩を押して下に落とそう。はしごの下にも通路があるが、ここは落とした岩から右に跳んで、上の通路に進んでいこう。

19 エナジー 石を使ってドライ習得

台座を調べて「アクエリアスのいし」を使えば、道ができて中央の扉に進める。奥の石版を調べてドライを習得しよう。

21 ジン ドライを使ってメロウを入手

ドライ習得後にけに進むと、ここにある石像の右にこられる。石像にドライを使うと川が干上がり、メロウに近づける。戦って手に入れよう。

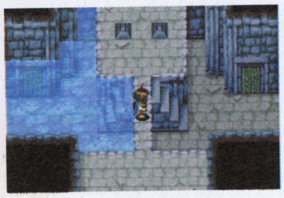
大イースト海を渡り南端のサウスアイランドを目指せ!

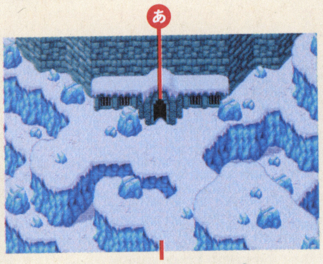
サウスアイランドの塔　マップ攻略

まずは最初の部屋の右の扉から奥に進み、バーストを手に入れよう。バースト入手後はリターンで入口に戻り、「ほこさき」やレアアイテムを取っていこう

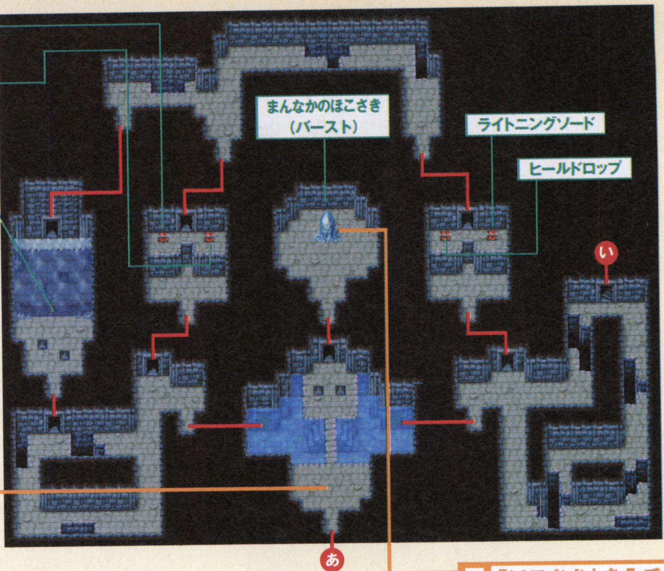
1 ドライで水を蒸発させる

水をドライで蒸発させれば、階段を降りて扉に進める。右の扉に進もう。





ワールドマップ

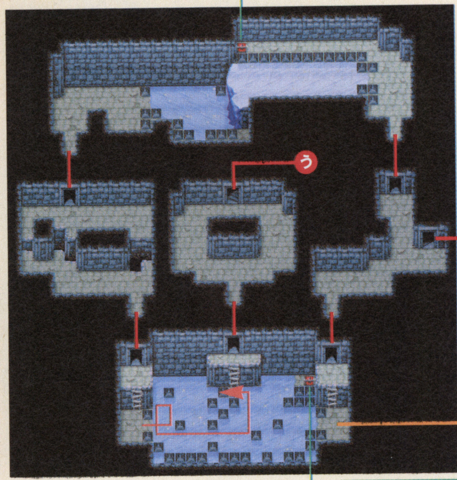


7 「ほこさき」を入手

バーストを使えば氷を粉砕することができる。氷の中から飛び出す「まんなかのほこさき」を拾い上げよう。

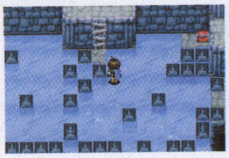
3 左→上→右の扉の順

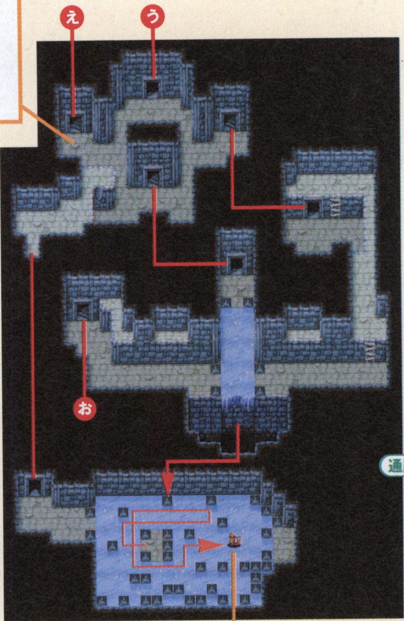
左の扉に進んで宝箱、下の扉に進んでジンを入手。最後に右の扉から先に進もう。

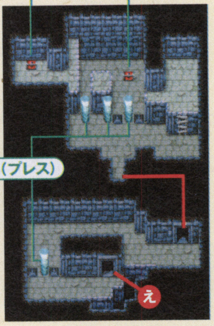


2 一筆書きで滑ろう

矢印のルートで氷を滑り、真ん中の通路に進んででを目指そう。

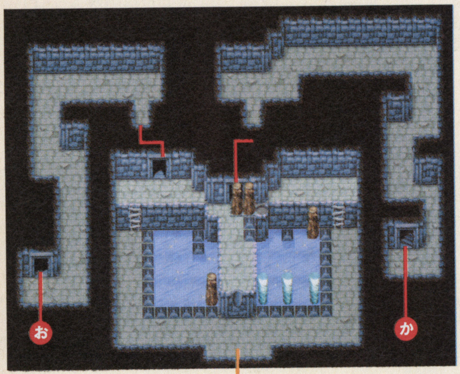






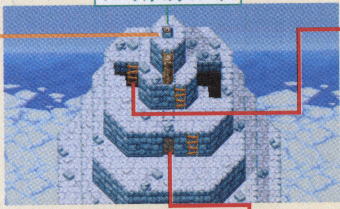
4 ジン 氷を滑って接近

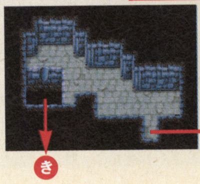
落下してきた場所から、矢印のルートで氷の上を滑っていけばジンのそばにいける。ぶつかるとジンが右に滑っていくので、近づいて戦おう。

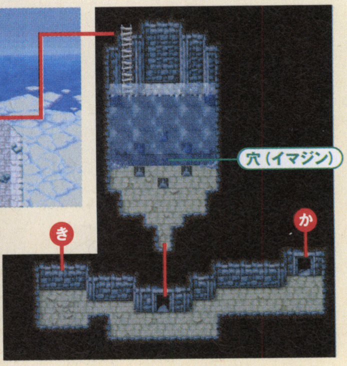


6 エナジー バーストのブローチ入手

「バーストのブローチ」を装備すれば、バーストが使えるように。入手したらリターンで入口に戻り、最初の部屋の上と左の扉に進んでいこう。







5 氷上の岩を動かせ

左右の岩をムーブで移動させて足場にし、真ん中の2本の岩を右にずらせば通路に入れる。右の岩は氷柱右2本をブレスで壊してから動かそう。

↑氷柱右2本を壊してから部屋右の岩をムーブで枠左上に移動。中央右の岩をムーブで引き寄せる

↑部屋下にある岩をムーブで枠の右上に移動させる。足場にして中央部に跳び渡り、岩を右に押そう

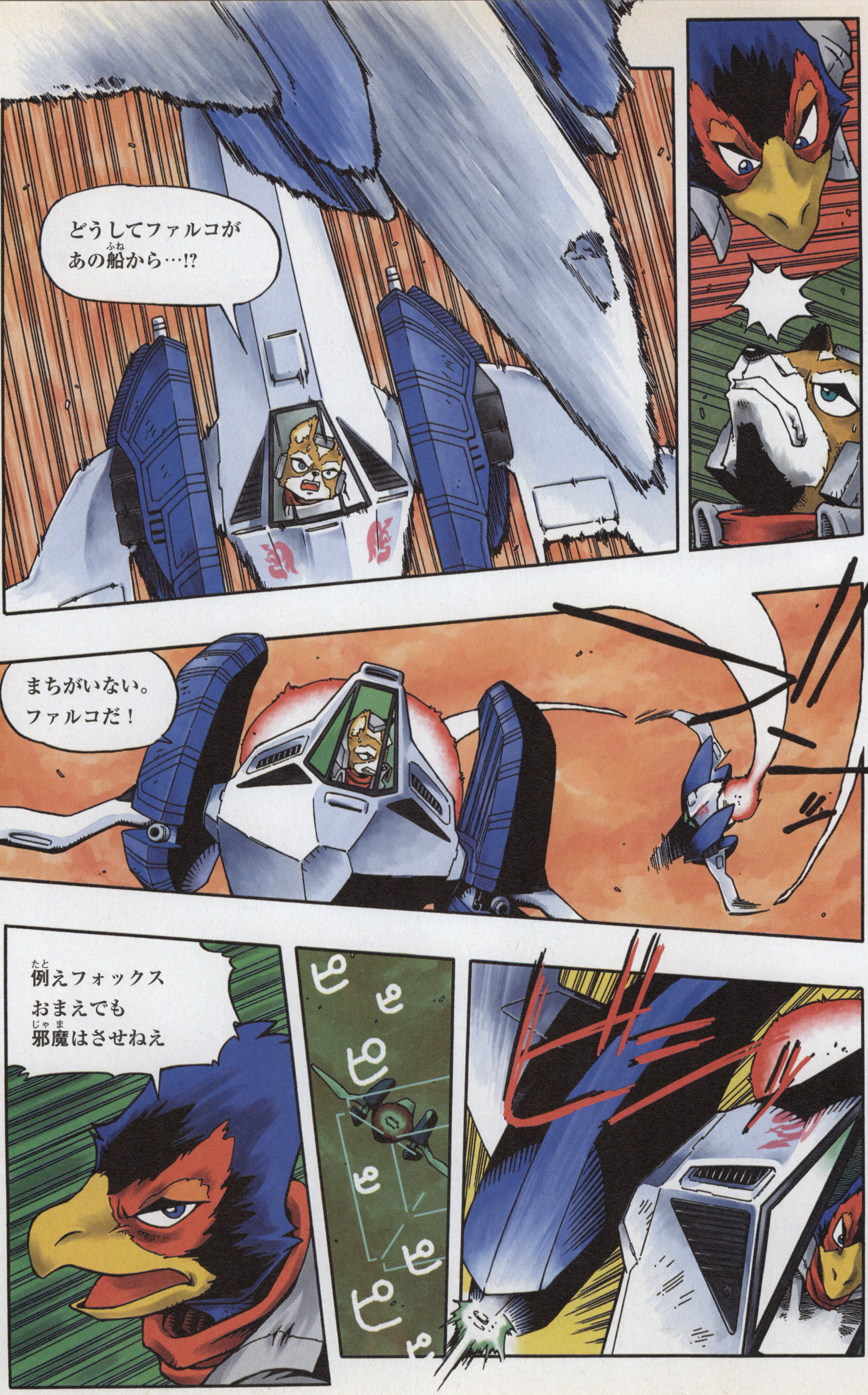
©2002 Nintendo

原作：任天堂株式会社

協力：Nintendo DREAM

漫画：中植茂久（Nintendo DREAM）

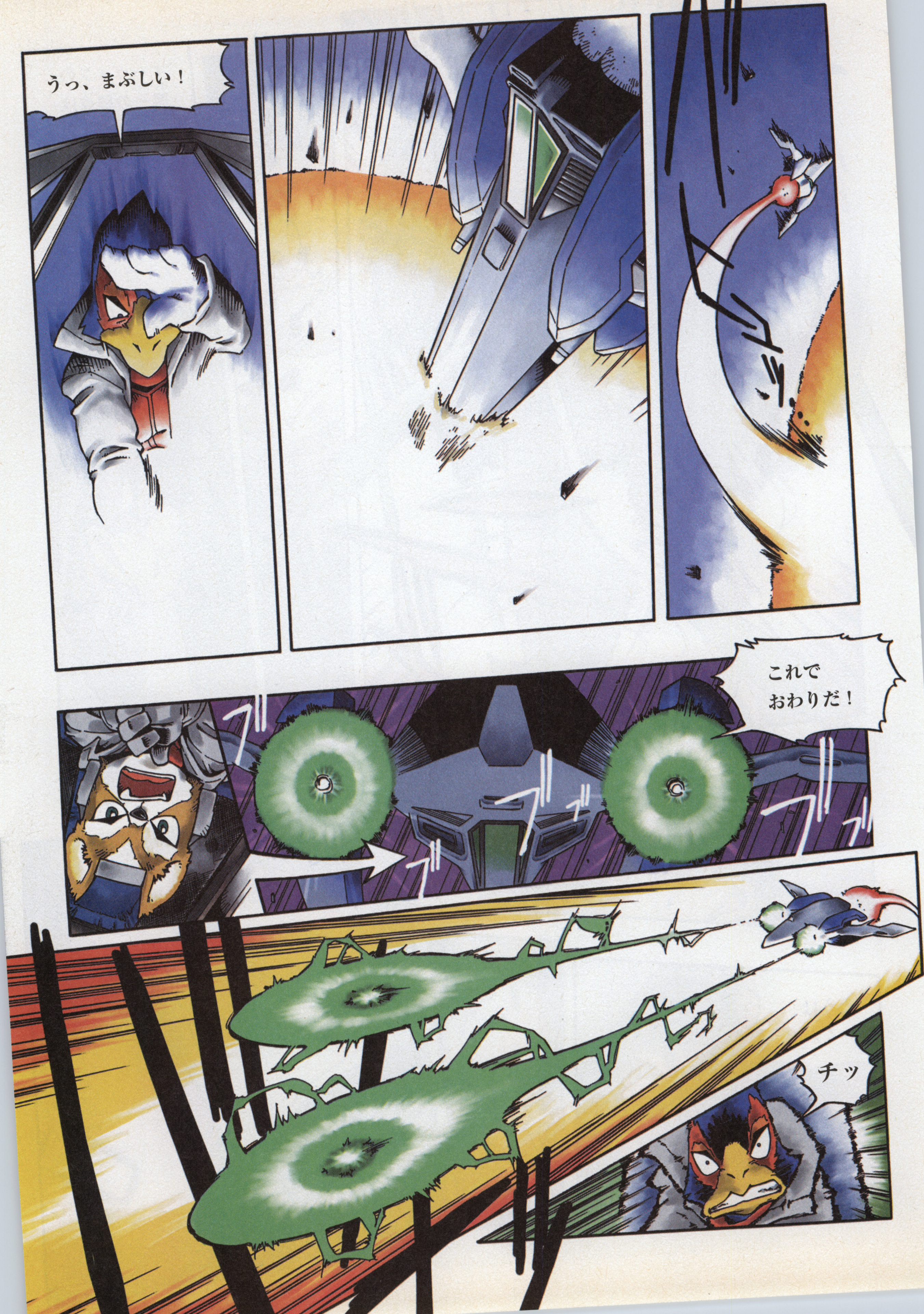
監修：今村孝矢（任天堂）／任天堂株式会社


どうしてファルコがあの船(ふね)から…!?
まちがいない。ファルコだ!
例(たと)えフォックスおまえでも邪魔(じゃま)はさせねえ
ピピピピピピピ

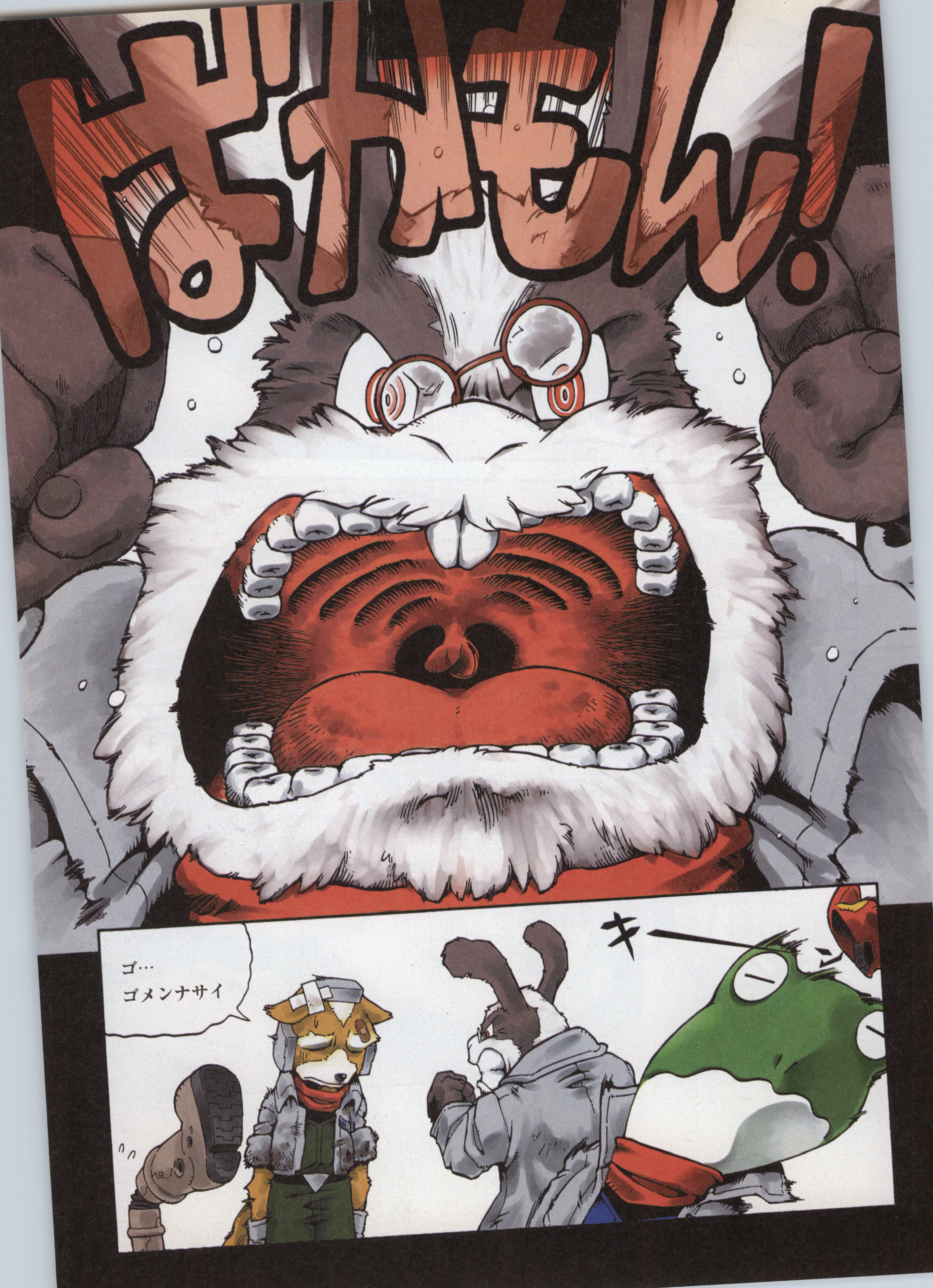
いいだろう！
受けてやるよ!!
本気か…？
ファルコ…
うわっ!?

しまった
見失った!!
上か!?
オレには
おまえが
見えてるぜ!!
そうか
太陽の中か!!
ゴゴゴゴ
グッ
クソッ!

アーウィンの唯一の弱点はローリングシールド後のパワーダウンと状況確認時の瞬間的なスキだ!!
勝負あったな!!
!
そうは いくか!!


うっ、まぶしい！
これで
おわりだ！
チッ

ゴッ
うおぉおおー
バチッ
ギュイイイイイ
何!?
カッ


ゴ…
ゴメンナサイ

味方同士で闘って
どうするんじゃ！
けどファルコが
先に…
言いわけを
するな！
おまえのオヤジさんでも
こんなバカな事は
せんかったぞ!!
……….
まあまあ
とりあえず
フォックスも
アーウィンも
軽傷で済ん
だんだし…
でも
ファルコの方は
ちょっと心配
かも……
どこかに飛び去って
行く時　気がついた
んだけど　アレは
プラズマエンジンが
完全に焼けちゃってる
たぶん　そう長くは
飛べないよ…
僕達がかけつけるのが
もう少し早ければ
良かったんだけど……
!?
ところで　どうして
こんな事に
なったんじゃ？
それが
……

クソッ！
フォックスのヤツがあそこまで腕を上げてるとはな
それともオレの腕がなまっちまったのか…
タイタニア基地内
何？スターフォックスがしくじっただと？
やっと安定期に入った『アレ』の存在が外部に漏れるのはまずい
よし、ゴラスを使ってヤツらのメンバーを１人捕獲するのだ！
人質がいた方が何かと便利だろうからな…クックックックッ
なるほど……

アンドルフ軍の船から
ファルコが出てきたのか…
確かに妙だ
なあペッピー
今回の依頼は
何かおかしく
ないか？
どうもあの
シールズという軍人
の変な気配が
気になるんだ
実はワシも
変な依頼だと
思っとった
んじゃ
アンドルフ軍の残党が
現れたにしては
あの基地は静か
すぎる…
こりゃ少し
調べてみる
必要が
あるな…
———で…
なんでオイラが
タイタニア基地の
偵察に行かなきゃ
なんないんだよ～!?
カタ
カタ
カタ
カタ
カタ

仕方ないじゃろ！フォックスのアーウィンが修理中なんじゃから!!
だったらペッピーが行けばいいだろう～？
ブ
ブ
ばかもん！年寄りをこき使う気か!!
こんな時だけ年寄りのふりするなんてズルイよ…
カタ
カタ
カタ
それじゃあ通信切るからな!! しっかりやるんじゃぞ！
わかってるよ～！
チェッ　まったく人使いが荒いんだから…
カタ
カタ
カタ
なんだか嫌な予感がするなぁ…
オイラこの星にあんまりいい思い出ないんだよね…
カタ
カタ

前なんて変な怪物にアーウィンごと捕まっちゃって…
カタ
あ〜思い出しただけでさむ気が…
カタ
カタ
カタ
カタ
カタ
カタ
スリッピーを1人で行かせて大丈夫じゃろうか?
スリッピーだって一人前のパイロットなんだから大丈夫さ
フォックス通信が入ってます
誰からだ?
それが例のアンドルフ軍の船からです
何!?
メインモニターにまわしてくれ
はい
ピッ

通信映像つなげます
ピッ
ちょっと早くキツネ顔の坊やを出しなさいよ!!
まあまあキャット…
!
君は確かキャット!? どうして君がアンドルフ軍に!?
アンドルフ軍？それは何の事ですか？
アネさん落ちついて…
だってアイツがファルコを…!!
まぁまぁ…
ROWSOR
何じゃやっぱりおまえ達アンドルフ軍じゃないのか!?
ええもちろんです
あたりまえでしょ!?
う～ん、さっぱりわけが分からないな
いったい君達はこの星で何をしでかしたんだ？
そっ…それは…
キャット…これはもう話した方が良くないか？ファルコさんの事もあるし…
そうですよアネさん

実は少し前にあの基地で何かすごい研究をしているという情報を手に入れたんだ
ははーん！おまえ達そのデータが金になると踏んで盗んできたんだな？
それで追われとるのか!?
そのとおり
やっぱり妙だぞ…？なぜシールズ大佐は我々にアンドルフ軍だと言ったんだ？
隠す必要は無いじゃないか
隠す必要があったって事じゃよ
その研究データの内容は確認したのか？
いやまだ…
ではこっちに送信するんじゃ
なんで私達がそこまで！
……
わかりましたそのかわりに僕達を見逃してくれませんか？
それはデータの内容しだいじゃ
データの受信を確認しました内容を検証します——
ガー
カチカチ
ピッ

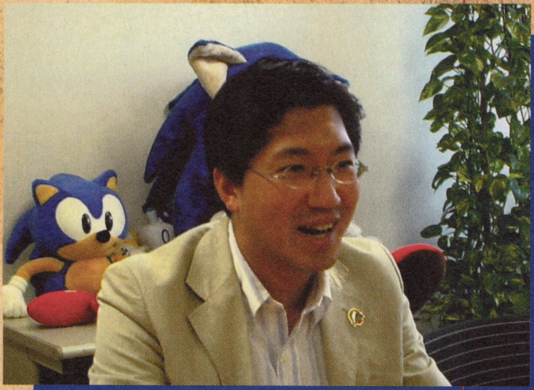
我々はアンドルフ軍で研究されていたバイオウェポンのデータだと…
解析完了 残念ながらバイオウェポンのデータではありませんでした
何だって!?
やはりな
何かの生物のDNA情報ですね
どんな生物のDNAなんだ?
シミュレートしてみます
パッ
モコッ
ボコッ
ボコッ
ボコッ
こっ…コイツは…!!
ボコ
ボコ
アンドルフ!?
つづく

セガの巨匠たち 其の一

任天堂の力強いパートナー・セガを支える開発スタジオ。
ニンドリでは新装刊を記念して、セガの開発スタジオのなかでも、とくに任天堂ハードで強力に開発を推し進める4社のスタジオを直撃したのだ。
2号連続で、なんと4人の有名クリエイターが登場するので、じっくり読んでね。

中 裕司さんの新作>>>

ソニック メガコレクション――92ページ
ファンタシースターオンライン エピソード1&2――94ページ



SONIC TEAM

YUJI NAKA 中 裕司

NORIYOSHI OHBA 大場規勝

OVERWORKS

大場 規勝さんの新作>>>

エターナルアルカディア レジェンド――88ページ

←セガの大きなカンバンを持ってるのは、広報担当の清野朝実さん。とてもチャーミングな女性です。

中裕司

ソニックチーム

●なか ゆうじ／1965年、大阪府生まれ。'84年セガに入社。『ソニック』シリーズや、『サンバDEアミーゴ』『チューチューロケット』『ファンタシースターオンライン』など、代表作多数。ソニックチーム社長。

インタビューの1番バッターは、ソニックの生みの親・中裕司さん。発売間近の『PSO』の魅力など、いろんなことを語ってくれたのだ。

これまでの名作が詰まった『ソニック メガコレクション』

── 『ソニック』のキューブ版とGBアドバンス版が、それぞれ全世界でミリオンを達成したそうで、本当におめでとうございます。

中 ありがとうございます！ おかげさまで、任天堂ハードで100万本出すことができました。キューブで100万本を超えたのは、任天堂以外のソフトでは、『ソニックアドベンチャー2バトル』が最初のようですね。

── 初の快挙ですよね。これほどの成功を収めると、「キューブで『ソニック』の新作を出そう」なんて話も出てくるんじゃないですか？

中 そうですね。何らかのことは考えようとは思っていますけど、そのうち…(笑)。新作を作るとなると2年くらいかかったりしますから、来年ぐらいに何か発表できるといいなあと思っています。まあ、そのへんは気長にお待ちいただいて…。

── 楽しみにしています。

中 ところで、これまでのソニックファンって、たくさんいるじゃないですか。でも今回、ユーザーアンケートを調べたら、90パーセントくらいは新規のお客さんだったんです。そんなに新しいお客さんばかりなら、ということで『ソニック メガコレクション』を作ることになったんです（注：紹介記事は92ページに）。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（メガドライブ/1991年）などは、ソニックのキャラクターの位置づけなどをわかりやすく説明している作品なので、キューブのユーザーの方々にも、このようなゲームで遊んでいただいて、ソニックの世界をもっと知ってもらおうということなんですね。

↑マリオのライバル、ソニックの名作がいっぱい詰まった『ソニックメガコレクション』

── なるほど。

中 やっぱり新作を1本作るのに、1年じゃできないものですから…。それに、アメリカやヨーロッパでは、『ソニックアドベンチャー2バトル』と『ソニックアドバンス』を今年発売したばかりなので、ホリデイシーズン（注：年末商戦のこと）を過ごしていないソニックなんですよ。だから、その時期にもう1回売ろうということで、「新作を出すのはその後でいい」ということになったんですね。

── じゃあ、『ソニック』の新作は、来年のクリスマスシーズンまでに出るという感じでしょうか？

中 どう、ですかね（笑）。できるといいですね。何らかのものが、それが『ソニック』になるのか、そうじゃないのかわかりませんけど、せっかく任天堂さんのハードで仕事をさせてもらってるので、ユーザーのみなさんに喜んでもらえるものを出せるといいなあと思っています。

── ドリームキャスト版に比べると、ユーザー層も変わりましたか？

中 違います。でも、「かなり違う」というほどでもないんです。ドリームキャストのときも、『ソニック』は他のタイトルと比べると、わりと年齢層が低めだったんです。だけど、ドリームキャストの年齢層に合致していなかったぶん、伸び悩んでいた部分もあったんですね。一方で、ドリームキャストの年齢層を引き下げるためにも『ソニック』があったわけですけど、このソフトだけではかなり難しかったですね。やっぱり、『スマブラDX』があったり『マリオ』が出たりと、いろんなものが出てこないと子どもたちは買わないなあと。なので、『ソニック』以外にもう少しタイトルがあれば、状況は変わっていたかもしれないですね。

── 任天堂ハードだと、ソフトが長く売れ続ける傾向にありませんか？

中 長いです。発売して半年くらいなりますけど、いまでも売り上げランキングの20位くらいにいたりしますからね。ずっとリピート（再販）もかかっていますし。

── 何度もリピートがかかるなんて、珍しいことじゃないですか？

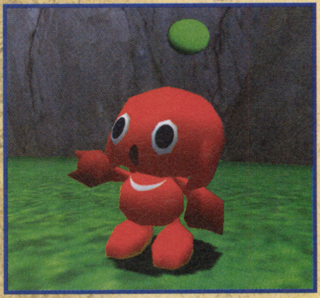
中 そうですね。セガとしても、これだけずっと売れ続けるのは、結構久しぶりのことかもしれないです。そこはとても意外で…。

── とくにGBアドバンスのソフトが長く売れる傾向にあるようですね。

中 やっぱり子どもたちって、自分で小遣いをためてソフトを買いますからね。とくに今回は、『アドベンチャー2バトル』と『ソニックアドバンス』は連動しているので、アンケートを読むと『アドベンチャー2バトル』を買った人は「いつか『ソニックアドバンス』を買いたい」と書いてあると思えば、その逆のパターンもあって（笑）。2つのゲーム機を買うのって結構大変みたいで、子どもたちはどうやって買ってもらうか、いろいろ戦略を考えてるようですね（笑）。

── 中さんは、ユーザーのことを語るときって、本当に楽しそうですよね（笑）。

中 ええ（笑）。今回のホビーフェアでは、レアチャオを配ってたんですよ。それで、その予告を見た仙台に住むお母さんから「ちゃんとレアチャオを配るんだったら、家族旅行で東京に行きます」という電話がかかってきて…。わざわざレアチャオのために家族で旅行を計画されるなんて、すごくウレシイですよね。このイベントを東京でしかやらないのが、とても申し訳ないので、各地で「わくわくゲームパーティ」（注）をやることになったんです。このイベントは、ジャスコさんとイトーヨーカドーさんにご協力いただいて、夏休みいっぱい、毎週土日に各地で開催しています。それとはまた別に、セガのアミューズメント施設でも「ソニックパーティ」（8月4日）を開いたりしたんですね。



↑レアチャオがほしい人は、お近くのイトーヨーカドーかジャスコへ行こう！

── 中さんは、そのようなイベントに顔を出したりするんですか？

中 都合さえ合えば、どこかに行く予定です。やっぱり、子どもたちの反応が気になりますしね。そこでは『メガコレクション』も出展しますし、いまの

【注】わくわくゲームパーティ＝7/2から9/8までの土日、全国のイトーヨカドーとジャスコで開催するセガのイベント。GBアドバンス（カートリッジ不要）を持っていけば、レアチャオのほか、『チューチューロケット』などを無料でダウンロードできるのだ

子どもたちに、このようなゲームがどう刺さるのか気になるんですよ。いま、2Dのゲームをやるのって、ホント面白いんです。2Dのゲームには、3Dになったことで欠落した部分がしっかりと残っていますし、やってみるとすごい楽しいんです。だから、社内でも、『ソニックアドバンス2』が妙にヒットしているんですね(笑)。

↑セガのホームページには、盛りだくさんの夏のイベント情報が紹介されてるぞ、ぜひチェックしよう(http://www.sega.co.jp/)

『ファンタシースターオンライン』の発売延期を決めた理由

―― 実は、今回のインタビューは、『ファンタシースターオンライン(以下PSO)』の発売直前ということで、グッドタイミングと喜んでいたのですが…。

中 すみません! ホントに申し訳ありません。たぶん、普通のゲームであれば、予定通り8月8日に発売していたと思うんです。でも、任天堂さんのハードで、最初のオンラインゲームということもありますし、先ほどの話にもありましたけど、任天堂さんのプラットホームって、長く売れ続けますよね。ですので、何年も店頭に並べることを考えると、もうちょっと安全を確認したいなあと。これでも丸1ヶ月ずっとチェックをし続けてきて、ずっとバグをとり続けてるんですけど、まだやっぱり細かいところが気になってて…。で、普通にプレイする分には、問題のないレベルまできていて、作ることに関しては完全に終わってるんです。でも、もうちょっとじっくりとチェックしてから出そうということになって、泣く泣く延ばさせていただいたんです。

―― ネットではいろんなトラブルが起こる可能性があるので、通常のパッケージソフトを出すようにはいかないわけですね。

中 そうです。それと、今作にはエピソード2も加えているので、かなりボリュームアップして、チェックすることがものすごく多岐にわたるようになったんです。加えて、モードもオフラインとオンライン、それに今回マルチモードが増えて、難易度もいろいろ選べるし、オンラインからダウンロードしたものが動いたりとか…。だから、たくさんの遊び方ができるわけで、その分チェックをするのが大変なんですね。

―― 発売日は、9月12日で決定ですよね。

中 決定です。あとはもうチェックするだけなので。

―― それにしても、慎重ですよね。

中 やはりネットゲームは万全を期さないと。それに、ウチがドリームキャストで初めてやったときはトラブリましたし…。2万人くらいが同時にドンとアクセスしてきて、サーバーがクラッシュしたんです。それでサーバーをそっくり入れ替えたりして。今後はもうあのようなことはないとは思いますけど、ネットゲームって経験を積んでいかないとわからないことが多いんです。

―― ネットゲームの発売日って、開発者の人はどんな感じなんですか?

中 やはり、ユーザーのアクセス数を気にしてますね。それで、自分たちもネットのなかに入っていって、ゲームをやりながら様子を見ています。ロビーをうろうろしたり(笑)。Xボタンを押して、「ああ、何人来てるなあ」とか、「あんな会話してる」とか。

―― お店をオープンした店長みたいな感じですね(笑)。

中 ああ、そうかもしれませんね(笑)。ショーで子どもたちが遊んでいる姿を見る感覚にも近いところがありますね。

―― リアルタイムでプレイヤーの動きがわかるって、クセになりませんか?

中 同時に怖さもありますけどね。

―― 発売して、「はい終わり」というわけにもいきませんしね。

中 だから、ドリームキャスト版のほうもまだまだ続いているんですね。

『PSO』によって素晴らしいドラマが生まれる!

―― 『PSO』が発売前に体験できる、トライアル版の状況はいかがですか?

←「非売品」と書かれているトライアル版の光ディスク。9月12日の発売日には、製品版が送られてくるようになっているのだ

中 やや落ち着いてきているというか…。キャラクターの成長レベルにリミットをかけちゃってたので、ある程度以上がんばっても頭打ちみたいなところがあるんです。でも1万人にトライアル版を配って、同時接続で3000人、4000人くらいの人たちに入っていただきましたので、結構いいテストにはなったと思います。細かな問題点も明らかになったし、やってよかったですね。

―― 発売延期で、トライアルの期間も延長されるわけですね。

中 します。お盆明けくらいまでは延ばそうということになってます。

―― トライアル版をやってる人たちで、ドリームキャスト版の経験者の比率はどのくらいなんですか?

中 どうなんでしょう。そもそもドリームキャストダイレクト(注)で買っていただいてる時点で、経験者が多いんじゃないかなあと思ってるんです。ただ、実際はわからないです。

―― そのへんは興味がありますね。

中 でも、ドリームキャストでやったトライアルはちょうど9000人だったんです。今回は9998人。「1万人まであと2人だったのに~」なんて言ってたんですけど(笑)。それに関係各所にお配りした数を加えると、1万500人くらいの人にやっていただいたので、ドリームキャストのときより若干増えましたし、年齢層も少しは下がるんじゃないかなということにも期待しているんですね。

―― ユーザーの声はゲームに反映されたりするんですか?

中 少なくともウチの『PSO』のチームは、インターネットのBBS(掲示板)とか、メールとかをたくさん読み倒していますので、「特定の意見を抽出して、そのまま取り入れよう」というやり方はしていませんけど、「これについては、ユーザーがこう言ってるから、こうしましょう」という意見が出てくることもあって、多かれ少なかれ影響を受けていますね。長文のメールもどんどんきますし、それも親切に、細かいところまで、いろんなことを書いてきてくれるんです。だから、みんなで作っていくようなゲーム制作の方法があってもいいのかなと思ったりするんですね。

―― それはいいですね。ところで今作は、どんなふうに遊んでほしいと考えていますか?

中 もともと『PSO』って、初心者の人にネットワークゲームを遊んでもらうための作品として作ったので、オフラインがあって、オンラインもあるわけですけど、今回はその間にもう1段階入れて、最大4人で同時にプレイできるマルチモードを作ったんです。RPGって、かならず1人で冒険をするじゃないですか。友達のところに行っても、本当はスライムと闘いたいんだけど、横でボッーと見てるだけみたいな(笑)。でも『PSO』はいっしょに戦えるわけです。本当は自分もすぐにでもネットにつなげて、「見知らぬ人と冒険をするとこんなに楽しいんだ」ということを味わってほしいんですけど、カンタンにできない環境の人もいますよね。それで、マルチモードで友達と一緒に冒険する喜びを味わってほしいと思ったんですね。

―― そう言えば、ドリームキャスト版では、ユーザー同士が結婚するような例もあったようですね。

中 ありましたね。何回か、結婚式にも立ち会っていますし。

【注】ドリームキャストダイレクト=セガが運営する通販のホームページ。ここでソフトを購入するとオリジナルグッズなどの特典がついてくることもあるので、要チェックなのだ(http://www.d-direct.ne.jp/shop/)

―― え？

中　オンライン上の話ですけど（笑）。僕が神父さんの役で、「それでは誓いの言葉を…」なんて言ってたんです（笑）。先日も、アメリカ人男性と日本人女性が結婚することになって…。『PSO』で遊んでいるうちに仲良くなって、女性のほうがアメリカまで飛んでいって、そのまま向こうに住みついてしまったそうです。お母さんには手紙で「結婚しました」って報告しただけで…（笑）。それに、セガのスタッフにも、『PSO』のおかげで寿退社した女性もいたんですよ。

―― それはいい話ですね（笑）。

中　キューブ版でもそういうのが増えるといいなあ。ゲームジャム2でも、「『PSO』で出会って、結婚することになりました」という報告がどんどんきてましたしね。

―― 結婚したい人は「『PSO』で相手を見つけましょう！（笑）。

↑3月末に開催された、セガ単独主催のイベント「ゲームジャム2」。会場はセガファンの熱気でムンムンしていたのだ

中　やっぱり多人数で遊べるゲームって、基本的に「対戦」じゃないですか。でも『PSO』のウリは「協力プレイ」なんですね。お兄ちゃんと妹が対戦すると、妹がボッコボコにやられて、その後泣いて、「もう遊ばない」というのが普通なんですけど、『PSO』をやると、きっと仲良しになるんじゃないかなあって（笑）。「お兄ちゃんがこの武器をあげよう」「お兄ちゃん、やさしい～っ！」っていうような、そんないいことが起こるんじゃないかと楽しみなんですよ。本当にパーティを組んで冒険していくRPGはこういうもんなんだよってことが、子どもたちにもわかってもらえると本当にウレシイですよね。

クエストをクリアしたご褒美にゲームがもらえる

―― E3では、『PSO』の新しい仕組みも発表しましたよね。

中　「ジョイキャリー」ですね。ゲームなどのデータをGBアドバンスにダウンロードできるようになるんです。『PSO』では、『NiGHTS』や『ぷよぷよ』『チューチューロケット』、それにレアチャオを3体、ダウンロードできるように用意しています。あと、『PSO』独特のモノも作れたらなあと思ってるんですね。GBアドバンスにダウンロードするわけですから、『PSO』の発売後に新しいデータを作っても、準備が間に合いますし、極端な話、『ロックマン』でも『マリオ』でも、ダウンロードしようと思えば、何でもできるんです（笑）。

―― GBアドバンスには、カートリッジをさしてない状態でダウンロードするわけですね。

中　そうです。だから、電源を切るとデータは消えてしまいますけど、お手軽に遊ぶことができるんですね。これまで、ゲームのなかのご褒美というと、アイテムをもらうか、お金をもらうかしかなかったんですけど、『PSO』ではゲームのご褒美がもらえるのがいいんじゃないかなあと。それで、たとえば『NiGHTS』のクエストをクリアしたら、『NiGHTS』がGBアドバンスで遊べるようになるんですね。

―― それは、いいですね～。

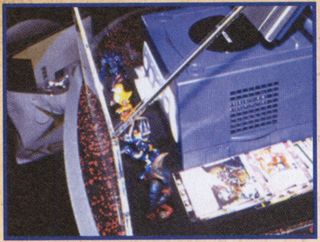
中　あと、オフラインでやっていても、オマケ要素があったりしますし。

―― GBアドバンスのダウンロードの機能をいちばん使ってるのは、ソニックチームなのかも（笑）。

中　そうですよ。だから、任天堂の岩田（聡）さんにも、「スペースワールドの発表会（注）でお話されたから、僕らはやってるんですよ」って言ったんです（笑）。

―― 対応もいちばん早かったし。あと、『カードバトル』についても、E3で発表してましたね。

中　カードについては、ちょっとどうなるかわからないですね。任天堂さんはカードeリーダーがキューブにつながると発表してましたけど、日本での発売は未定のようですし…。それさえ決まれば、ウチとしても何らかの発表はできると思います。だから、E3で発表したことも、実験的なプロジェクトという位置づけなんです。E3と言えば、『PSO』のフィギュアを任天堂ブースで展示してたでしょう。ところが3日目の朝に、それが盗まれてしまったんです。それはもうがっかりで…。着色しているフィギュアはあれだけしかなくって、僕は向こうで初めて実物を見たくらいなんです。だからとても悔しいですね。



↑これが、盗まれてしまった『PSO』のフィギュア（キューブの前に置いてあります）。盗人よ、早く、中さんのもとに返しなさい！

―― それは本当に残念ですね。ところで『PSO』はたくさんの賞を受賞してますけど、これまでいくつ獲得したんですか？

中　17です。

―― 17も！　これほどの数の賞をとったゲームってほかにあるんですか？

中　PCのゲームだったら、もっとありますね。コンシューマ（家庭用ゲーム機）だったらないかもしれません。PCはいろんな国で、それぞれの賞をとってるものがありますので、最高で50くらいかなあ。だから、それを知ってちょっとショックでした（笑）。

―― そのなかで、いちばんうれしかった賞は？

中　日本ゲーム大賞がいちばん身近でうれしかったですね。セガの大川（功）会長が亡くなった直後でしたし…。

―― それに『ムジュラの仮面』『ドラクエ7』、『FF9』と、強力なライバルがそろっているなかでの受賞でしたからね。

↑2001年3月に開かれた日本ゲーム大賞の授賞式。写真左が中さんで、中央には『ドラクエ』の堀井さん、その右には『ムジュラ』の青沼さんが

中　そういう意味でも、あのような瞬間に立ち会えたのはうれしかったですね。あと、BAFTAの賞もすごくうれしかったんですけど、授賞式のあったイギリスまで行けなかったので、とても残念なんです。BAFTAってイギリスのアカデミー賞みたいなものなんです。映画の主演男優賞みたいな賞もあるなかで、インタラクティブ部門で『PSO』が受賞したんですね。それで、有名俳優さんがもらったのと同じトロフィーが社内に置いてあるんですけど、わかる人にはわかる、とても貴重なものなんです。まあ、アカデミー賞のオスカーみたいな感じでしょうか。

―― 今度、見せてください！　それで、そろそろソニックチームの新作も遊びたいという声もあると思うんですが…。

中　やってますよ。やってるんですが、まだお披露目するところまで行ってないんです。

―― ジャンル的には…？

中　…ええ、まあ（笑）。

―― 少しぐらいヒントでも（笑）。

中　『ソニックアドバンス2』が出ます（笑）。あと、『ソニック メガコレクション』も。

―― 『PSO』も含めて、ソニックチームでは何本くらいのキューブソフトが動いているんですか？

中　いっぱい。言えないモノも入れていっぱいです（笑）。

―― 発表が楽しみです（笑）。どのタイミングで発表になるんでしょうか？　たとえば東京ゲームショウあたりで…。

中　間に合えば、何らかのタイトルが発表できるかもしれないですけどね。

―― 業務用のトライフォースについてはどうなんですか？

中　いま、何らかのことができないかということで、開発は進めています。いつできるかわからないですけど、そのままゲームキューブに載せられるといいなと思ってます。あと、「『サンバDEアミーゴ』は作らないの？」って最近よく言われるので、「作ってもいいかな」とも考えるようになりましたね。ただ、マラカスコントローラのコストが問題になるわけで、家庭用ゲーム機に持っていったときに安くできるのであれば、ぜひやってみたいんですけどね。

【注】スペースワールドの発表会＝昨年の8月に幕張メッセで開催された「任天堂ゲームキューブ発表会」のこと。当時経営企画室長だった岩田さんは、キューブとGBAがつながる構想を明らかにしたのだ

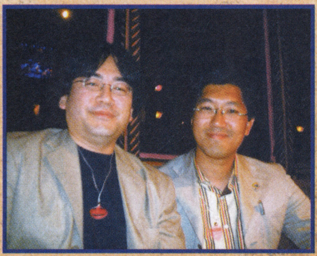
中 裕司さんと 一問一答

任天堂ハードでソフトを作って、よかったことは？

中　いままで遊んでもらえなかったユーザーに遊んでもらえてることだと思います。それがいちばんですね。『ソニック』の新しいユーザーさんが9割もいるわけで…。僕は昔から、「もし任天堂ハードの上をソニックが走ったらどうなるんだろう？」という疑問をずっと抱きながら、「でも、セガでがんばんなきゃ」と思って、これまでやってきたんです（笑）。でも、セガの方針転換の発表があって、真っ先に任天堂ハードの上を走らせちゃいましたけどね（笑）。「他のハードで」と言われた瞬間に、ソニックが「走るぞ！」って言うので、「走ってこい！」って（笑）。でも、生き生きと走ってるので、よかったなあと思っています。

任天堂社長に岩田さんが就任したことについて

中　衝撃的でしたね。E3の任天堂さんのパーティでは、ずっと岩田さんとしゃべっていて…。その後で発表があったのに、そのような話はいっさいなかったので「水くさい」と思いましたね（笑）。そこでは、「ジョイキャリーってどうですかね？」とか、めちゃくちゃ実務な話ばかりしてたんです（笑）。



↑任天堂パーティのときの岩田さんと中さんのツーショット。この翌日に社長就任の発表が行われたのだ

でも、社長になったんで、遠い存在になったのかなって。…（しみじみと）任天堂の社長かあ…。入ってまだ2年くらいですよね。スゴイですよね。

ソニックチームで、最も誇りに思えることは？

中　チーム一丸となってゲームを作っていることですね。株式会社ソニックチームということで、なぜか団体名で「会社」と「チーム」の2つが入ってるんです。すごい特殊な会社名ですけど、僕がゲームを作ってるんじゃなくて、チームみんなで作っている感じですね。

――　略称は「ソニチ」とか。

中　みんな、そう呼んでますね。

広報　でも、ホワイトボードに行き先を書くとき、「ソニチ」と書くと「リンチ」に読まれることがあるんですよ。字がきたないから（笑）。

一同　（爆笑）

広報　「あいつ、またリンチに行ってるよ」なんて言われるんです（笑）。

↑中さんの左にいるのが、「リンチ」の広報さん。プロの広報としての、適切な指示とツッコミに、とても感心させられるのだ

10年後は何をしてる？

中　ゲームを作ってることができたらウレシイですね。プログラマーをやりたい。もう、偉くなんかにはなりたくないって感じです。会社の経営なんかは誰かにまかせて、自分でプログラムを組んでみたいですね。

1ヶ月間、休暇がとれれば何をしたい？

中　きっと海外旅行に行きますね。場所は…、これまで行ったことのないところか、ラスベガスに行ってのんびりしたいですね。ラスベガスって、エンターテインメントが集合しているようなところなので、とっても楽しいんですよ。この街って、カジノのイメージが強いですけど、実は賭け事をするヒマがないくらい、やることがあるんです。1週間いてもぜんぜん時間が足りないですね。『NiGHTS』を作っているときも、ラスベガスで観たショーの影響を受けてますし、その意味でもとてもいい場所ですね。

無人島に持っていきたいゲームは？

中　何だろうな…？　レースゲームでしょうか。PS2のソフトで、評判はとてもいいけど、僕には相性の悪いゲームがあるんです。それを無人島に持っていって、とことんやるのもいいかもしれないですね（笑）。

最近、最も気になるゲームは？

中　『マリオサンシャイン』ですね。久しぶりにマリオのゲームということで。

好きな女性のタイプは？

中　「銀河鉄道999」のメーテル。でも、最近は妙にモー娘。が気に入ってますよ（笑）。

生まれ変わるとしたら何になりたい？

中　英語がしゃべれる外人（笑）。やっぱり英語がしゃべれたほうが、世の中いいですよ。アメリカには3年住んでいたんですけど、ぜんぜんしゃべれないんです。もう、自分にビックリするくらい（笑）。

――　アメリカで『ソニック』を作ってるときは、日本語のできるスタッフの人とやってたんですか？

中　あと、通訳もついてくれて。だから、生まれ変わったら、英語がしゃべれてゲームを作っていたいし、できればF1ドライバーもやっていたい（笑）。

いま、最も関心があることは？

中　何でしょう。いろんなものに関心があるんですけど、「最も」って聞かれると、答えられないなあ…。いま何に関心がありますか？

――　ちゃんと発売日に雑誌が出ることですね（笑）。

中　それって、めちゃ仕事の話じゃないですか（笑）。その意味では、僕の関心事はソニックの行く末でしょうか。いま、来年に向けてのソニックの仕込みをしている最中で、これはゲームに限らない話なんです。

――　たとえば、ハリウッドで映画化するとか…？。

中　実はハリウッドの映画化の話って、3回ぐらい脚本があがってきたんですよ。何年か前には大手映画会社の会長さんと話をしたこともあるし…。でも、一度も実現してないんですね。

↑映画になるのか、それとも…？　2003年のソニックの動きに注目です！

将来ゲームクリエイターになりたい人たちへ

中　がんばってください。正直言って、この業界は大変な世界ですけど、人生を賭ける価値のあるものだろうと思います。ただ、「ゲームが好きだから」という気持ちだけでやってはダメでしょうね。ゲームが好きかというより、モノを創る志向があればいいと思います。なので、とことん突き詰めるような、好きなものをひとつ持ちながら、なるべく自分の引き出しを多くするためにも、好き嫌いなく、いろんなものを見聞きして、いっぱい遊ぶといいでしょうね。

Noriyoshi Ohba

大場 規勝

オーバーワークス

●おおば　のりよし／1963年、東京都生まれ。'87年セガ入社。代表作に『サクラ大戦』シリーズや、『ぐるぐる温泉』『エターナルアルカディア』など。オーバーワークス社長。

2番目に登場するのは、期待のRPG『エターナルアルカディア レジェンド』を公開した、大場規勝さん。ニンドリ初のインタビューです。

大人から子どもまで楽しめる大冒険RPG

―― ついに『エターナルアルカディア レジェンド（以下アルカディア）』が発表になりましたね。

大場　任天堂系の雑誌に登場するのは初めてですね。というか、キューブ版の『アルカディア』の取材を受けるのが初めてなんですね。

―― それはありがとうございます（笑）。それで、早速ですが、『アルカディア』を知らない読者もいると思うので、ご説明いただきたいのですが…。

大場　ひとことで言うとテキストタイプのRPGですね。

―― どんな経緯で『アルカディア』を作ることになったんですか？

大場　最近のRPGって「ちょっと暗いなあ」と感じるところがあって…。それで、もっと明るく、元気がよくって、ワクワク、ドキドキ冒険が楽しめるようなRPGを作りたいというところからスタートしてるんです。

―― それで、ステージを大冒険にふさわしい空にしたと。

大場　そうです。物語は「空の大航海時代」なんです。大航海時代って、西洋の列強が世界に進出する時代ですよね。世界一周航路を発見したり、東に黄金の国ジパングがあるとか…。

―― 世界中に謎があふれていて、ロマンがいっぱいの時代ですね。

大場　僕らがこのゲームで描きたかったことは、「宝島があるらしいぞ」とか、「西にまっすぐ向かうと、本当に東から帰ってこれるのか、それを確かめてみよう」といった感じのモノを作りたかったんです。この、「探してやるぜ」「行ってやるぜ」といった感覚を大事にしたかったんですね。

―― 今回はドリームキャスト（以下DC）版からの移植ということですが、どうしてキューブを選んだのですか？

大場　やっぱり、お客さんの層が合ってるかなと思ったんです。僕には小学4年生の子どもがいるんですけど、けっこう喜んでプレイしてるんですよ（笑）。それに近所の友達も一緒にやってたりして…。でも、漢字があんまり読めなかったりするんです（笑）。

―― セリフが読めないと（笑）。

大場　昔は容量が少なかったので、使える漢字が少なかったんですけど、容量が使えるようになると、いろんな種類の漢字が使えるようになるわけですね。でも、それで読めないユーザーも出てくるわけで、キューブ版では、読みやすくしようと思っています。

―― DC版の年齢層はどのくらいだったんですか？

大場　DCの年齢層はもともと高かったので、大学生から20代前半ですね。でも、女性ファンの割合はDCユーザーの平均より、かなり多かったですね。『サクラ大戦』も女性ユーザーが多いほうですけど、『アルカディア』もかなりいたんです。

―― キューブ版では、どんな層の人たちに遊んでほしいですか？

大場　『アルカディア』は、特定の層の人たちに向けたものじゃないので、幅広い年齢の人たちに受け入れられるタイトルだと思ってるんですよ。

―― キューブでソフトを出すというので、子ども向きにイメージを変えてしまうようなことは？

大場　ぜんぜんそんなことはないですね。「宝島」とか「十五少年漂流記」と同じで、子ども時代に読んでも、僕らの世代の大人がプレイしても、とても楽しめるものだと思っています。

広報　子どものときに読んだ本を、大人になって読むとちょっと違った印象になったりしますよね。

―― 本当にいいものは、大人になっても楽しめますからね。

大場　それに、敵となる無敵艦隊アルマダの設定などは、ちょっと大人向きだったりするんですね。僕らが子どものとき、「何にドキドキしたんだろう？」と考えながら作ったゲームなんです。「戦艦で闘ったら気持ちいいよね」とか「自分の秘密基地がほしいよね」とか。あと、このゲームで大事な言葉があって、「空賊」というのが登場するんですよ。それで、悪の戦艦を襲って義賊のようなことをしたり、善の空賊は青で、黒が悪の空賊という設定で…。そういった、子どものころの夢の部分がいっぱい詰まったゲームが『アルカディア』なんですね。

―― DC版とはどんなところが違うんですか？

大場　いっぱいありますよ。新しいエピソード、新しいイベント、新しいキャラクター…。新しいキャラクターが登場することで、新しいエピソードも追加してるんですね。そこは、前作をプレイした人でも楽しんでいただける部分だと思います。

―― 『アルカディア』をシリーズ化するような話もあるようですね。

大場　どんどんシリーズを出しきたいと思っています（笑）。

―― プラットホームはキューブで？

大場　そうしたいですね。

―― それはウレシイですね（笑）。ところで、今作の発売は年内で。

大場　年末発売の予定で進めています。目標はやっぱりクリスマス（笑）。

―― 海外はどうなんですか？

大場　もちろんワールドワイドで発売する予定です。

広報　ドリームキャスト版は欧米でも、日本と同じくらい人気があるんです。

大場　向こうの人は、「いままで見たこともないオリジナルの世界観がある」と言う人が多いんです。「空が舞台で、

↑待望の本格RPG『エターナルアルカディア レジェンド』。紹介記事は88ページ

大航海時代をモチーフにしていて、普通のファンタジーとは違った世界観がとても素晴らしい」と評価してくれてるんです。アメリカやフランスでは、賞ももらってますしね。

『サクラ大戦』と『ぐるぐる温泉』はどうなる?

―― オーバーワークスと言えば、やっぱり『サクラ大戦』というわけで、これがキューブにくることはないんでしょうか?

大場 どうなんでしょう。まあ、『サクラ』は全世界の全年齢に向けた展開をするつもりですので、場合によってはわからないですね。

―― あと、『ぐるぐる温泉』も気になります。

大場 『ぐるぐる温泉』はいま、PS2版とWindows版でやってるんですけど、基本的にハードを選ぶつもりはぜんぜんないんです。なので、キューブでも要望があれば、出してもいいかなと。

―― 特定のゲーム機にしぼったソフトではないんですね。

大場 『ぐるぐる温泉』が遊べる「open dice(オープンダイス)」では、サーバーがプラットホームだと考えていますので、いろんなハードからつなげるようにしたいと思っているんです。もともと「オープンダイス」は「オープンデバイス」からつけたネーミングで…。

―― ああ、なるほど~。コントローラなど、ハードウェアのデバイスをオープンにするということですね。

➡チャットをしながら、いろんなテーブルゲームを楽しむことのできる「ぐるぐる温泉」のホームページ(http://www.opendice.net/)

大場 それに『ぐるぐる温泉』の「温泉」は「オンライン」という意味で(笑)。

――「泉」は「線」なんですね。

大場 それで、いろんなハードからみんなが集まってくれるといいなと思ってるんです。

任天堂ハードでソフトを作ってよかったことは?

大場 まだ、発売していないのでわからないですよね。その実感がわいてくるのは、今年の東京ゲームショウで『アルカディア』を出展して、お客さんの反応を見たときでしょうね。

オーバーワークスで、最も誇りに思えることは?

大場 ウチの社名は「オーバークォリティワークス」の略なんです。要はすごく高い品質の作品を作りましょうという意味なんですね。

―― もちろん、大場さんの名前と働き過ぎ(オーバーワークス)に引っかけてるわけですね。

大場 けっこう働きすぎですよね。でも、やっぱり自慢はクォリティが高いところですね。開発費をかけすぎてるという話もあったりしますが(笑)。

最近、最も気になるゲームは?

大場 やっぱり『ゼルダGC』! 今年、E3に行ったんですけど、『ゼルダ』や『マリオ』が盛り上がっていたので、やっぱり気になりますよね。

10年後は何をしてる?

大場 えっ!? 10年後ですか? 想像したことないけど、きっとゲームを作ってるでしょうね。社長の座を人に譲って、自分はゲームづくりに専念したいですね。あと、会長になって、会長直轄プロジェクトをやってみたい(笑)。誰にも文句を言わせずに、自由にゲームを作れるんです。

―― 予算も時間も使い放題(笑)。

大場 そうそう!(笑)。

1ヶ月、休暇がとれれば何をしたいか?

大場 難しいなあ。とりあえず家族サービスをしないと。ああ、すごく現実的だなあ(笑)。でも、個人的には南の島あたりに行ってのんびりしたいですね。1日中、本を読んでるとか、寝てるだけでもいいです。時間をムダにつかう贅沢をしてみたいですね。

―― 携帯電話もつながらない島で?

大場 携帯はいまでもつながらないことが多いから、いいです(笑)。

広報 最近はつながるようになりました。でも、持ちはじめた当初は、「携帯を持ってる意味がない」と言われていたんですよ(笑)。

大場 地下鉄やビルのなかは、つながりにくいの!(笑)

無人島に持っていきたいゲームは?

大場 (きっぱり)ゲームは持っていきません。無人島だったら釣り竿を持っていきたい!

いま、最も関心があること

大場 ワールドカップも終わっちゃったし…。6月はずっとワールドカップだったんです。98年の大会のときは『サカつく』を作ってたので、フランスまで行って観てきましたし、今回も全部で6試合、生で観たんですね。

―― 幸せですねえ~。

大場 幸せじゃないですよ! それで家庭の危機が(笑)。やっぱりチケットの値段が高すぎるんですね。

―― で、いま関心のあることは?

大場 何でしょうね?

広報 そろそろ仕事のほうを向いてもらわないと(笑)。

好きな女性のタイプは?

大場 また、難しい質問を(笑)。そうだ、ベレーザ!

広報 ベレーザはまだ発表してないんで…。

大場 インタビュー記事だったらいいでしょう(笑)。僕、ああいうタイプが好きなんですよ。

➡というわけで、『アルカディア』の登場キャラクターのひとり、ベレーザさんのイラストを特別にいただきました。なるほど、絶世の美女です

生まれ変わるとしたら何になりたい?

大場 絶世の美女(笑)。

一同 (爆笑)

将来ゲームクリエイターになりたい人たちへ

大場 3K職場だよ(笑)。

広報 夢がないなあ~。ニンテンドードリームなんですから(笑)。

―― 3K(キツイ、キタナイ、キケン)と言っても、わからない読者もいるかも(笑)。

大場 基本的にゲームクリエイターという仕事は楽しいんです。楽しくないと3K職場では勤まらないので(笑)。夢のある話をすると、自分が思い浮かべた企画を、最初はデザイナーが絵にしてくれて、それをグラフィックツールでちょっとアニメーションにして、プログラマーのところに持っていくと動くようになるわけです。「あ、動いてる!」という感動がこの仕事にはあるんです。少しずつ、いいものができあがっていく課程がとても楽しくて、最後はお客さんの手に渡り、遊んだ反応が返ってくるがとても楽しいんです。なので、人を歓ばせたいという人はぜひ、この業界にきてくださいね。

次号(8月21日発売)では、鈴木裕さんと名越稔洋さんが登場する予定です。お楽しみに~

駆け出しの空賊船長

ヴァイス

夕焼けに染まる空をバックに、主人公ヴァイスと仲間が、まだ見ぬ空の彼方への夢を語るシーン。全編に渡り空の青が印象的なゲームだが、こんな夕日の赤もまた違ったロマンを感じさせてくれる。

まだ見ぬ大空の

セガ話題作PICK UP!! ①

エターナルアルカディア レジェンド

空の大冒険をテーマに、ドリームキャストで話題を呼んだRPG『エターナルアルカディア』。キューブへの移植発表から1年の沈黙を破って、生まれ変わったその姿が明らかに!!　さまざまな追加要素が加わった「完全版」となっての登場だ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	エターナルアルカディアレジェンド
発売元	セガ
発売日	未定
価　格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

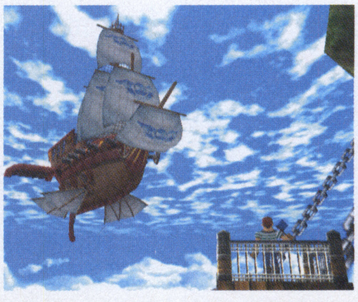
空賊として世界を駆ける、空の冒険RPG

いつかこの目で見てやるさ。雲の彼方の、世界の果てってヤツを

世界の果てを見るという夢を持つ若き空賊。どんなときにも絶対にあきらめない。カトラスという曲刀を2本同時にたくみに操る。

物語の舞台は、大地が空にぽっかりと浮かぶ不思議な世界。主人公ヴァイスは、巨大な船を駆り、大空を自由に飛びまわる空の海賊、その名も“空賊”。自由気ままにたくましく生きる、空の船乗りを指す呼び名だ。プレイヤーはこの若き空賊ヴァイスとなって、仲間とともに、敵対する空賊や帝国軍、そしてモンスターたちと戦いながら、各地に眠る遺跡や財宝の謎を解き明かしていく。

空を立体的に移動するフィールドや、船同士のバトルは「空中大冒険RPG」ならではのだいごみ。行く手に広がるのは、地図にも載っていない未知の大空。雲の彼方にあるという新大陸、そして幻の黄金郷をめざして、発見に満ちた冒険の旅を繰り広げるのだ。

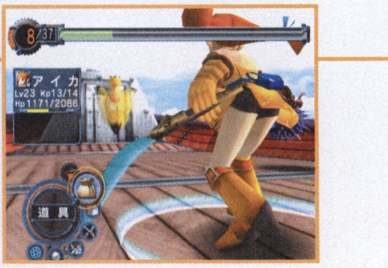


←大海原を往く船のように、大空を駆ける船

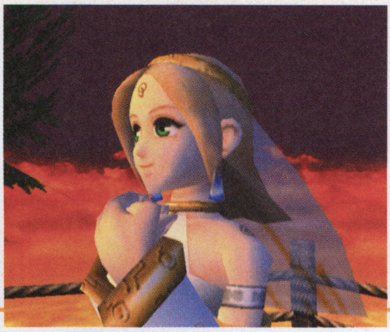
←力強い舵さばきで船を操縦するヴァイス。いつか空賊船の船長になることを夢見ている

空賊の肉弾戦 スクランブルバトル

通常戦闘はコマンド入力で敵味方入り乱れて展開。パーティ全員で共有する「ガッツ」という行動力の使い方が勝利の決め手。



 ©SEGA／OVERWORKS,2000,2002



彼方へ大航海

船と船がぶつかりあう、迫力の砲撃戦

キャラ同士が戦う通常戦闘「スクランブル・バトル」とは別に、船対船の艦隊船で戦うダイナミックなバトル、それが「砲撃戦」だ。システムは通常戦闘とほぼ同じコマンド形式だが、主砲や魚雷などが飛び交う、スケールの大きいバトルが展開する。なかでも、最終兵器「月煌砲」の発射シーンは迫力満点。敵は船だけではなく、巨大なモンスターの場合もあるらしい。

自分の船は、武器を強化したり、各地のクルーを集めることでパワーアップする。また、自分だけの空賊アジトを作ることも可能なのだ。

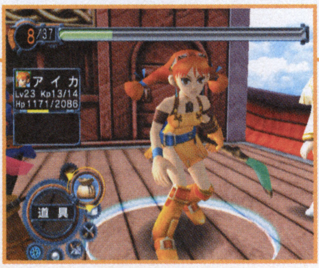
➡砲撃戦は船同士の総力戦。帝国軍の無敵艦隊アルマダを打ち破ることはできるのか!?

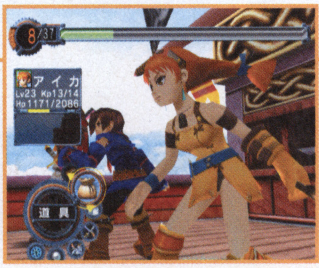
月煌砲

⬅⬇自分の船の最終兵器「月煌砲」。簡単に何度も使える武器ではないが、絶大な破壊力を持つ。ひとたび発射すれば、あらゆるものに致命的なダメージを与える

⬆➡船同士の戦いとはいえ、システムは通常戦闘とほぼ同じ感覚でプレイできる。主砲や魚雷など船の武器をたくみに操り、敵に命中させよう。敵を撃沈すると爽快だぞ

艦隊戦





謎に満ちた少女 ファイナ

ごめんなさい・・・ それは、誰にも 言えないんです

古代の秘宝「月晶」の秘密を知り帝国軍に追われる少女。出身は不明。ヴァイスに助けられ、一緒に冒険の旅に出ることに。

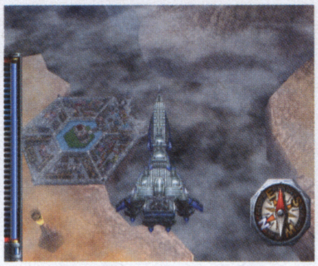
街、遺跡、秘境・・・幾多の空中都市を探検

冒険のフィールドは、浮かぶ陸地の点在する大空。陸から陸への移動は船を使って行う。水平方向の平面的な移動だけでなく高度の概念があり、空を立体的に移動するのが大きな特徴だ。ここでは、3Dポリゴンで構成された街や建造物のマップの一部を紹介。空の高度感、浮遊感などが感じられるマップということがわかるだろう。

ヴァイスの幼なじみ アイカ

仲間とお宝、どっちをとるかって？ どっちもに決まってるじゃん！

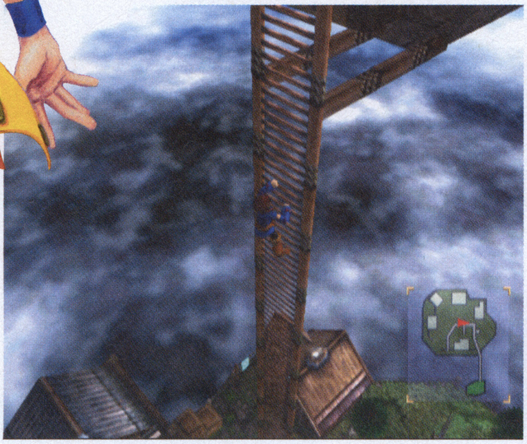
明るく元気で、まがったことが嫌い。お宝とおいしい食べ物が大好き。ブーメランを武器に、すばやい身のこなしで敵を翻弄する。



↑コンパスをたよりに行う大地から大地へ移動

↑高度計を見れば垂直方向の高さがわかるのだ

空賊島



↑はるか下に雲の海が見える。かなり高い場所にあるということがわかる

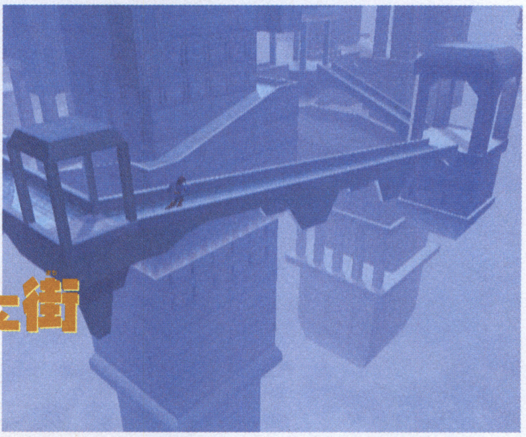
➡ヴァイスたちの住む空賊の村。目もくらむ高さだがハシゴ1本でつながっているところが空賊らしい

⬅細い橋を通って、向こうに見える家まで渡る。ちなみに落ちてしまうことはないので、ご心配なく…

港町

↑空賊たちの拠り所となる港町は、張り出した灯台がそのシンボルになっている

霧に包まれた街

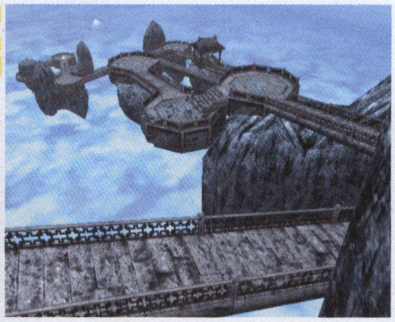


➡深い霧に包まれた街。よく見ると、建造物がすべて逆さにぶら下がるように建っているのがわかる

滝の都市

⬅大量の水があふれ滝となって流れている都市。神殿のような建物が見えることから、神聖な場所なのでは

寺院



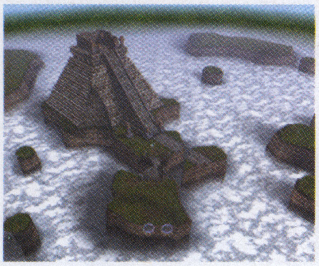
⬅↑東洋風の石段が美しい、不思議な寺院。どこまでも続きそうな長い石段の先には何があるのだろうか？

禁断の秘宝月晶をめぐり襲いくる謎の生物

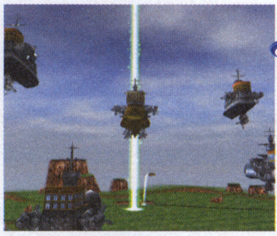
帝国軍の無敵艦隊アルマダに追われる不思議な少女、ファイナを助けた主人公ヴァイス。ファイナは、かつて世界を滅ぼしたと言われる古代兵器「ギガス」と関係がある禁断の秘宝「月晶」の秘密を知っており、帝国軍に追われていたという。ヴァイスは世界をめぐりながら、6つの「月晶」を捜し求める冒険の旅に出ることに。敵は帝国軍だけではなく、伝説の巨大生物や未知のモンスターなども登場、ヴァイスの前に立ちはだかる。

幻の古代兵器グリデ・ガルデ

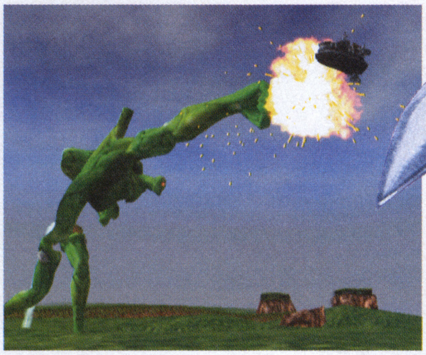
←かつて世界を滅亡させた6体の古代兵器「ギガス」の中の1体だ



↑謎の遺跡を探検し、月晶を見つけ出すのだ



←地面から天高く光の一閃が船をつらぬく!!



←破滅的な力を見せつけるグリデ・ガルデ。緑に覆われたその体の動きは、まるで生きているかのようだが…？

巨大生物ロック鳥

↑伝説上の生き物がヴァイスに襲いかかる!!

空賊を狩る賞金稼ぎ ピアストル

貴様に「死」を宣告しよう

無口で冷酷な空賊キラー。ふとしたきっかけからヴァイスたちを付け狙う。巨大なカマを振り回し賞金首の空賊たちを「始末」する。

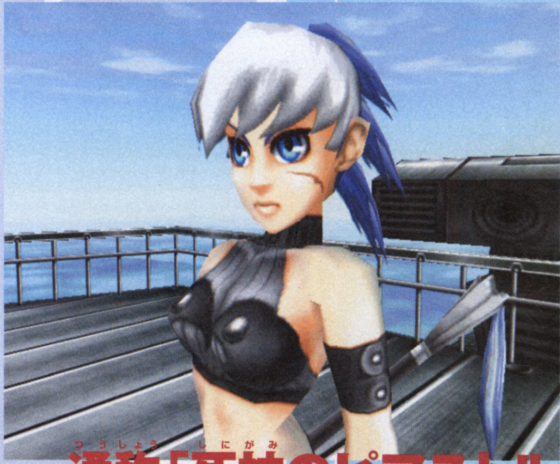
↑アベンジャーには復讐者という意味がある

ゲームキューブ版で初登場のオリジナルキャラ

今回のゲームキューブ版にあたって、ドリームキャスト版で謎の残っていたストーリー部分に大幅にイベントが追加され、新キャラも次々に登場してくる。なかでも物語に大きく関わってくるのがこの女賞金稼ぎ「死神のピアストル」だ。ゲーム中何度もヴァイスの前に現れては、その首を取ろうとする。ヴァイスを執拗に付け狙うその理由とはいったい…!?

←ヴァイスたちの船に一人で乗り込んできたピアストル

→巨大なカマを振りかざし、ヴァイスたちに戦いを挑んでくる



←ヴァイスに対する執念は、賞金狙いだけではないようだ

通称「死神のピアストル」

マリオと並ぶ世界的ゲームキャラ・ソニックの、往年のタイトルがゲームキューブに移植決定。メガヒットを記録した名作の数々がいまここによみがえる!!

シリーズ初期の名作を一挙カップリング

第1作の発売から数えて今年で11周年を迎えたソニック。その人気は衰えることを知らず、この夏にはキューブ版『ソニックアドベンチャー2バトル』が全世界で100万本の出荷を達成。今回のキューブ版ソニックは、この人気の原点ともいえる初期のアクションシリーズをまとめてカップリングしたもの。現在右の7タイトルが収録予定だ。メガドライブユーザーには懐かしく、最近ソニックを知った人には新鮮という、2つの顔があるのだ。

メガドライブ、ジェネシスで世界を駆け巡った 音速ハリネズミの ソニック メガコレクション™ SONIC MEGA COLLECTION.

セガ話題作PICK UP!! ②

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ソニックメガコレクション
発売元	セガ
発売日	2002年末
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード	ブロック数未定

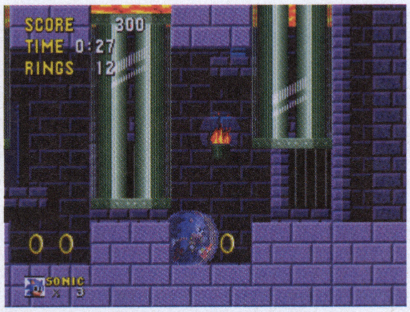
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ハイスピードアクションの金字塔!!

ソニックの記念すべきデビュー作。スピード感を追及しひたすらゴールを目指して駆け抜けるシンプルなシステムで、全世界400万本のヒットを記録。

↑メガドライブの看板ソフトだった1作

←ソニックはいまより少し幼い感じがするね



➡ゴールまでに集めたリングの数が高得点のポイントとなるのだ

➡全6ステージ構成でステージの最後にDr.エッグマンが登場

目にもとまらぬ高速スクロール!!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

さらに極まった音速アクション

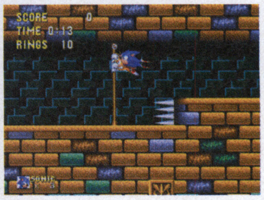
『2』で2Pキャラとして初登場したソニックの相棒、テイルスが引き続き出演。新たにロープやスノーボードを使ったアクションなどが多数追加、ゲーム性が大きく広がった。2人対戦プレイも可能。

テイルスの名コンビが定着!!

↑プレイヤーキャラをソニックかテイルスから選べるようになったのはこの『3』から

⬅背景を見るとグラフィックのクオリティが格段に進歩していることがわかるだろう

➡さらに磨かれたアクション。同じ年にソニックはアーケードにも進出



↑危険なトラップに注意してダッシュ

 ©SEGA CORPRATION

収録予定タイトル

ソニック・ザ・ヘッジホッグ 【メガドライブ】
ソニックのデビュー作。アクション、91年7月26日発売、6000円

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 【メガドライブ】
テイルスとの対戦プレイが可能。アクション、92年11月21日発売、6800円

ソニックスピンボール 【メガドライブ】
丸まったソニックを打つピンボール。93年12月10日発売、6800円

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 【メガドライブ】
『2』から正統進化した第3作。アクション、94年5月27日発売、5800円

ソニック&ナックルズ 【メガドライブ】
ナックルズでプレイ可能に。アクション、94年10月18日発売、7800円

ドクターエッグマンのミーンビーンマシーン 【ジェネシス】
いわばソニック版『ぷよぷよ』。日本未発売。アクションパズル

ソニック3Dブラスト 【ジェネシス】
斜め見下ろし型アクション。日本ではサターンで別タイトルとして登場

※ ジェネシスとは海外発売版のメガドライブを指します。収録タイトルは追加・変更の可能性があります

『ソニックアドベンチャー1』もゲームキューブに移植予定!!

ドリームキャストで発売された『アドベンチャー』シリーズの第1作がキューブに移植されることが決定している。『1』をプレイすれば、ソニックの世界観をもっと深く知ることができるはずだ。

⬅『2バトル』からプレイした人にもぜひオススメの一本

原点がここに復活

ソニック&ナックルズ

岩を砕き、壁を登るナックルズが登場

『3』で敵役だったナックルズでのプレイが可能に。ソニックとは別のアクションを生かしゲームを進める。ちなみにメガドライブ版はロックオンカートリッジを採用し、前作とリンクして遊ぶシステムも。

⬆垂直な壁にしがみついて登っていくナックルズ。ソニックの行けないところにも行けたのだ

ソニックの良きライバルナックルズ

⬅パンチを使って障害物を壊すことも。ソニックのスピンアタックとは別の効果があるのだ

⬆ソニックもさらに新たなアクションが追加

⬆謎解き要素が強まったステージ構成なのだ

ソニック3Dブラスト

斜め見下ろし型の3Dアクション

日本ではサターンで『ソニック3Dフリッキーアイランド』として発売されたタイトル。ジャンプやスピン攻撃で、閉じ込められたフリッキーを救い出し、すべて逃がすことができればクリアというシステム。

➡ソニックのアクションシリーズの新しい試みとなった斜め見下ろし視点でのアクションだ

⬇ちゃんと高低差の概念もある。ソニックのスピード感を楽しめるのはシリーズ共通だ

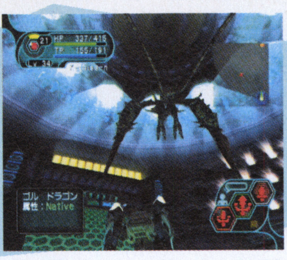
⬆海外発売が先行されたためか、敵も少しアメリカナイズされている(?)雰囲気

フリッキーをすべて逃がせ!!

➡ソニックの後ろに連なっているのがフリッキー。安全な場所に連れていくのだ

VR宇宙船BOSS ゴル・ドラゴン

惑星ラグオルの地下に生息する原生ドラゴンを元に、伝承上のドラゴンを進化シミュレーションで再現実験したもの。炎、氷、雪の3種類のブレスを持ち、空を飛ぶことはもちろん、瞬間移動といった特殊能力をも持つ。ハンターズ適合試験の最後の試練としてプレイヤーの前に立ちはだかる。



←戦いの舞台は、巨大モニターや照明が設置されたドーム状の空間

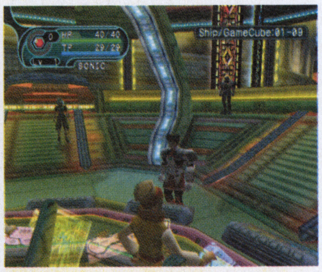
圧倒的存在感

PHANTASY STAR™ ONLINE ファンタシースターオンライン EPISODE I&II

キューブ版オリジナルの新ボス2体が判明!! 迫力あるその姿をとくとご覧あれ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2
発売元	セガ
発売日	9月12日
価格	6800円
ジャンル	ネットワークRPG
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	21～25ブロック必要
オンラインプレイ料金	600円/30日・1500円/90日
備考	モデム・ブロードバンドアダプタ対応 キーボードコントローラ対応

↓見知らぬプレイヤーとの交流の場であるビジュアルロビーが豪華に。エピソード2はさらにゴージャスな感じ



ビジュアルロビーはバリエーション豊かに

前号でお伝えしたとおり、オンライン接続したとき冒険する仲間を探すビジュアルロビーが、キューブ版では個性豊かに。今回はそのバリエーションの一部を紹介。まったりと過ごせるぞ(!?)。

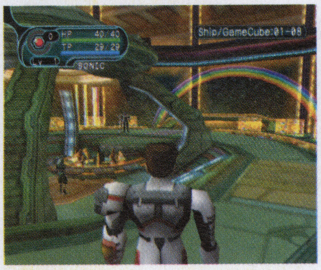
DC版『ver.2』のバトルステージが冒険可能に

今回紹介する新ボスが登場する神殿と宇宙船エリアは、DC版『ver.2』ではバトル専用のステージとして登場していたもの。キューブ版では、この2つはエピソード2に導入され、バーチャルリアリティによるハンターズ適合試験のステージとなっている。トライアル版ではボスは姿を現さなかったが、実際の製品版ではエリアの最後にしっかりと待ち受けている。それぞれ多彩な攻撃パターンで、ハンターズに襲いかかってくるぞ。

→水の中と空それぞれを自在に移動し両方から攻撃してくるバルバレイ。次の動きをすばやく読むことが大事なのだ

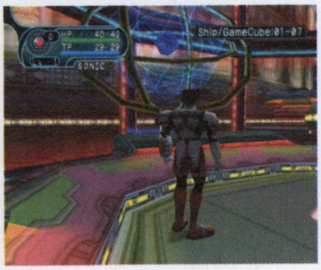
←暮れゆく空が美しい神殿エリア。古代の建築物を思わせる建物に潜入し、バルバレイの待ち受ける水上シーンへ

大きな虹が・・・



↑虹がかかるロビー。真横からだと見えるかな

銀河のオブジェ？



↑天体モデルのように見える不思議なオブジェ

心休まる噴水

↑噴水が4ヵ所設置。ちょっとした癒し空間だ

小さな花畑

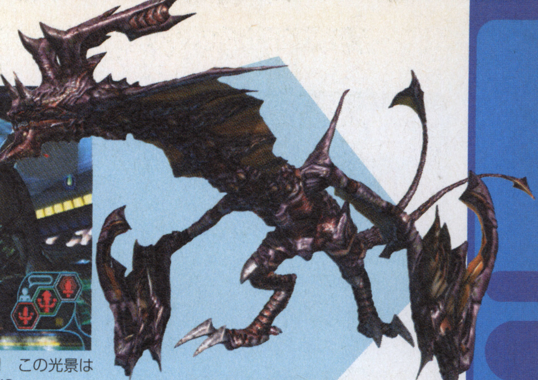
↑花が咲き乱れ、なんと蝶まで飛んでいる

 ©SONICTEAM / SEGA.2000,2002

↑遠距離攻撃は、空中で体を回転しながら放つブレス。瞬間移動しながらなのでやっかいだ

↑地面に着地すると同時に、VR空間をゆがめて衝撃派が放たれる!! 近くにいては危険だ

↑そして最後に驚くべき展開が!! この光景はいったい幻なのか、それとも…!?



新登場のボス2体

VR神殿BOSS バルバレイ

海洋上に逃げたボス敵を想定し進化シミュレーションによって生まれた。潜水と浮上を繰り返し攻撃してくる。

↑水中から浮上し台にのしかかり広範囲に広がる光弾を放つ

↑バルバレイとともに集団で襲いかかってくる小型の仲間ピグレイ

↑口から吐き出す光線は強力。吐き出す前兆を見たら即回避!!

洞窟エリアボス「デ・ロル・レ」の最悪の進化形!!

舞い散る雪

↑雪をかぶった木や雪だるま。クリスマス向き

回る風車

↑ロビーの中にも風があることを証明？

緑豊かな樹木

↑緑がびっしり生い茂ったロビー。森林浴気分

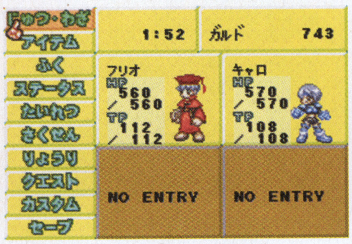
くつろぎソファ!?

↑なんと椅子に座れる。奥にはステージが!?

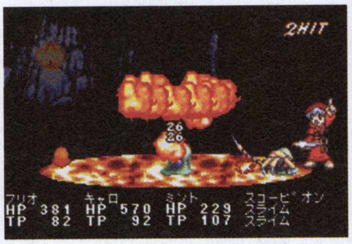
飛び込み情報 通常1ヵ月600円のオンラインプレイ料金（ハンターズライセンス）を、初回接続時から30日間無料とする「30日間オンライン無料キャンペーン」が決定。これは製品版を買い、来年3月末までにネットワーク登録したユーザーが対象となる。

150種以上のコスチュームに着替えていろんな職業になりきっちゃおう

ナムコの看板RPG『テイルズ オブ』シリーズの世界観を取り入れた『なりきりダンジョン』の第2弾がGBAに登場。今作はそのすべて（『ファンタジア』『ディスティニー』『エターニア』）につながる深い世界観を持ち、コスチュームの種類も増加。戦闘シーンはシリーズおなじみのリニアモーションバトルに変更。GBAの限界ギリギリまで迫った美しいグラフィックにも要注目だ！



↑服を着替えて職業を変える「なりきり」システムがさらに充実。多種多様な職業になりきれるぞ



↑戦闘シーンはリニアモーションバトルに変更。臨場感バツグンのバトルを体験できるのだ

「なりきり」の力を授かった主人公フリオ&キャロ

孤児院で育ち、鍛冶屋見習いをしている15歳の少年フリオと、フリオと同じ孤児院で育った15歳の少女キャロが主人公。2人は世界の中心にある世界樹の神殿で、そこに住む女神から世界樹の力の衰えによる世界の危機を知る。世界樹を救うために「なりきり師」の力を授けられた主人公2人。2人を助けるためさまざまな世界から召喚された「勇者」とともに成長し、世界を救うのだ。

→世界の危機を知った神殿に住む女神は…

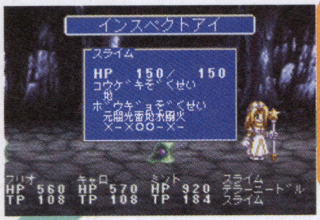
←フリオとキャロになりきり師の力を与える

「ふく」を着替えて職業をチェンジ

なりきり師の2人は服を着替えることで職業を変えることができる。職業を変えると、特技が変化。戦闘で使う特技以外に、ゲームを先に進めるために必要な特技もあるので、ゲームを進めるために職業を変える必要も。

→服はダンジョン以外ならどこでも着替えられるのだ

こんな職業も…



↑「かざんがくしゃ」の特技「インスペクトアイ」。敵の状態を確認することができる

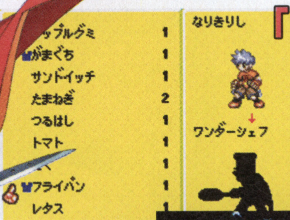
↑シューターの特技「紅蓮」。燃えさかる矢で敵を打ち抜く強力な攻撃だ

アイテムで職業チェンジ「ふくへんか」

服を着替えるほかに、「ルーツ」と呼ばれる別の職業に変えるアイテムを使った職業チェンジ法「ふくへんか」。特定のアイテムを使うと、特定の職業になれる（例：フライパンを使うとワンダーシェフになれる）のだ。

←「れんきんじゅつしょ」を使うとウィッチになる

「フライパン」で変化



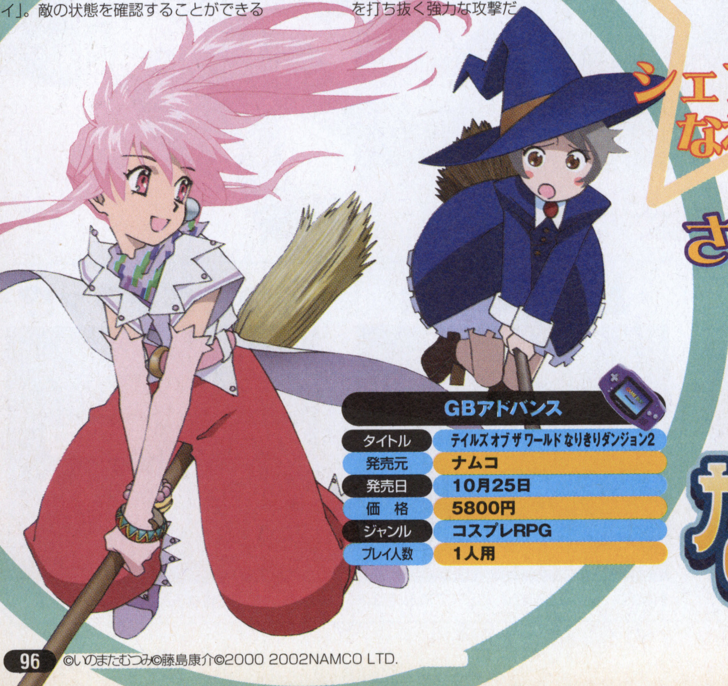
←「フライパン」を使うと、ちょっぴり変わった職業のワンダーシェフになれる

シェフにだってなれるのだ

→シェフならではの特技「特製料理」で味方のHPを回復できるのだ

さまざまな職業になりきって戦うRPG

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2®



GBアドバンス	
タイトル	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2
発売元	ナムコ
発売日	10月25日
価格	5800円
ジャンル	コスプレRPG
プレイ人数	1人用

©いのまたむつみ©藤島康介©2000 2002NAMCO LTD.

歴代の『テイルズ』キャラがゾクゾク登場 主人公が歴代キャラになりきることも

主人公が冒険するこの世界では、おなじみの『テイルズ オブ』シリーズ登場キャラクタが世界を救うために戦っている。プレイヤーが冒険を進めていくなかで出会い、いっしょに戦ったりする。

また、主人公が『テイルズ オブ』シリーズ登場キャラになりきって冒険することもあるらしいぞ。

『テイルズ オブ ファンタジア』の ミント・アドネード

⬅『テイルズ オブ ファンタジア』のミント・アドネードとの出会い。この世界の中心である、大樹へ興味をみせているようだが…

『テイルズ オブ ファンタジア』の クレス・アルベイン

➡『テイルズ オブ ファンタジア』の主人公クレス・アルベイン。強力な敵との対決直前にクレスが突然現れた！ どうやらプレイヤーたちを助けてくれるみたいだ

⬆クレスの特技「鳳凰天駆」さく裂！

『テイルズ オブ ファンタジア』の アーチェ・クライン

➡『テイルズ オブ ファンタジア』のアーチェ・クライン。どうやら食い逃げを企てているらしい。彼女らしいといえば彼女らしいが、正義感あふれる主人公としては黙っていられない

⬆逃げるアーチェを捕まえると戦闘に突入

なりきり剣士にクレスが指導？

プレイヤーの行動で物語が変わる 自由度の高い「新シナリオシステム」

世界樹の危機を救うという物語の大きな目的があるが、今作は主人公の行動次第で物語の道すじが変化する新シナリオシステムを採用。冒険は、依頼を受けそれを達成すると進行していくが、依頼を受けるか引き受けないかで物語が変化し、さらに依頼を達成したかどうかで物語が多様に変化していく。プレイヤーの遊び方しだいでさまざまな展開が楽しめるぞ。

マップ上で確認

⬆主人公に依頼をしたい人物があらわれると、その場所に「HELP」の文字が表示される

依頼を受ける？

⬆その場所に行くと、冒険の依頼を受ける。それを受けるかどうかでその後の展開が変化する

⬆写真で依頼の流れを簡単に説明。依頼先に行くと、具体的な依頼の説明を受ける。依頼の内容を判断して受けるかどうか決定できる

⬆このように、冒険を依頼された場所によって魔物の属性が異なるので、事前に有利な属性を持つ職業にチェンジしておくのが重要

⬆依頼先は魔物たちが出現することが多いので危険がいっぱい。冒険前には戦闘の準備は欠かさずに！

⬆無事、依頼を達成。町へ戻って休養したら、また次の依頼が待っているぞ。これを繰り返して冒険を進めていくのだ

次の依頼を受ける

主人公がしゃべりまくる!!

SFC版『テイルズ オブ　ファンタジア』でプレイヤーを驚かくさせた、ボイスは健在の模様。プロの声優が主人公の声を担当するが、現時点では、まだ具体的にどの程度までボイスが対応しているのかは分かっていないが、大いに期待できそう。欲を言えば、シリーズ恒例の(?)歌声入りのオープニングにも期待したいところだが…。

フリオ
菅沼 久義

キャロ
有島 モユ

迫力のボイスで冒険が盛りあがる

⬆必殺技を出したときに声が出ると戦闘に臨場感がでると思うのだが…。実際のゲームはどうなる？

怪作『幽霊屋敷の二十四時間』を生んだ トラップノベルシリーズ第2弾

南の海のオデッセイ™

ワナから逃れ無人島を脱出するアドベンチャー

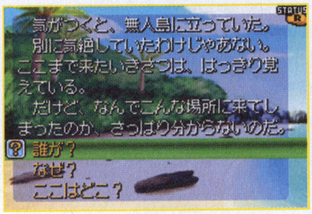
「トラップノベル」とは、限られた時間や体力の中で、仕掛けられたワナを避けつつ脱出を図るテキストアドベンチャー。今回の物語は前作の幽霊屋敷から一転、南国の絶海の無人島が舞台。ジャングルを探検し食料を集めたり、「疫病神」のワナをクリアし無人島を脱出するのが目的だ。

主人公カンナ

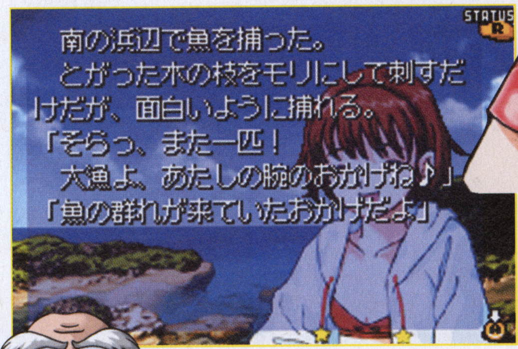
元気で活発な小学6年生。双子の弟コウタと来たグァム旅行で、疫病神にとりつかれてしまう

カンナの弟 コウタ

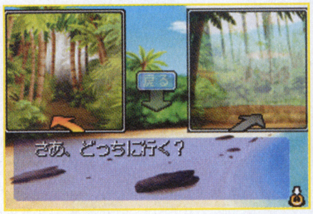
カンナとは正反対のおとなしい性格。体力はあまりないが、頭の回転が早い



←流れ着いた先は無人島!? いったいなぜこんなことに・・・



↑疫病神のたくらみから始まった、南の島でのサバイバル。兄弟の力を合わせて乗り切るのだ



➡文章の選択肢だけでなく、行く方向によっても展開が分岐

疫病神（やくびょうがみ）

災難を呼びカンナたちを無人島に漂流させた張本人。カンナにとりつき島中にワナをしかける

←カンナと行動をともにする心強い仲間、ドクター・メノイ

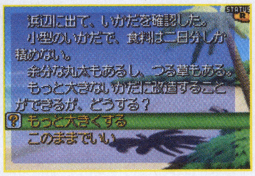
材料を集めていかだを作る

ゲームの最終目的は、島でのサバイバルに生きのび、いかだを制作。いくつもの無人島をめぐって脱出すること。島のめぐり方で物語が変化、何度も楽しめる作りになっている。

➡プレイヤーのパラメータやアイテム情報はこの画面で確認

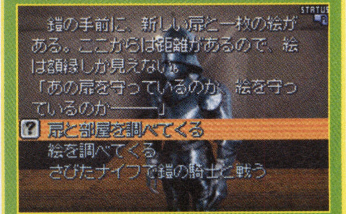
↑ジャングルでは食料探しのほか、いかだを作る材料も探すことに

⬇いかだが完成してもオシマイではない。無人島はいくつかある

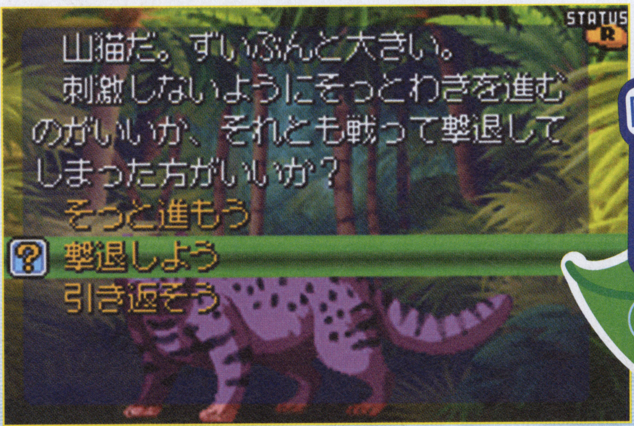


『幽霊屋敷の二十四時間』とは・・・？

幽霊屋敷に迷い込んだ3人の高校生が、幽霊のワナを逃れ屋敷を脱出する物語。時間制限やダメージ制など、新しい試みが静かな話題に。2002年1月発売。



↑ミスすると容赦なく体力が…。それまでのテキストアドベンチャーにはないスリルが満載



←ジャングルには疫病神のワナをはじめとした危険がいっぱい。どう猛なケモノが…!!

GBアドバンス			
タイトル	南の海のオデッセイ	ジャンル	アドベンチャー
発売元	グローバル・A・エンタテインメント	プレイ人数	1人用
発売日	9月19日		
価格	4800円		

 ©2002 Global A Entertainment, Inc. ALL rights reserved.

サンプルROM初プレイ!!

♪メタルガン・スリンガー、♪すべて、越えて、

ゲームをスタートするといきなり流れるこの歌。歌っている女の子の正体は…P114へGo!

♪胸の奥に、のぞく…

いきなりGBAが歌いだす METALGUN SLINGER

メタルガン・スリンガー

GBアドバンス	
タイトル	メタルガン・スリンガー
発売元	アットマーク
発売日	9月27日
価格	5200円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

↑アニメソング風のテンポいい曲。最後は主人公ビリーがキメる!!

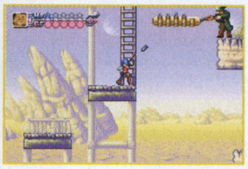
どんな体勢からも撃てる自由度の高いガンアクション

ガンアクション映画さながらの華麗な銃さばきをゲームで再現する、「ガンアーツ」システム。単に武器を連射するのではなく、「撃って避ける」という連続動作を、簡単なボタンの組み合わせで多彩に表現。ガンアーツには通常の連続モーションのほか、野生の動物の動きをしたモチーフにしたいくつかの種類がある。

ガンアーツ発動!!

↑ヤマネコの動きを元にしたガンアーツ「ワイルドキャット」は避け動作が発動

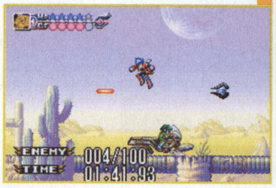
↑ガンアーツの選択はこのオプション画面でいつでも可能



↑走りながら斜め上にも撃てる。ハシゴに登りながらも撃てる

強制高速スクロールも

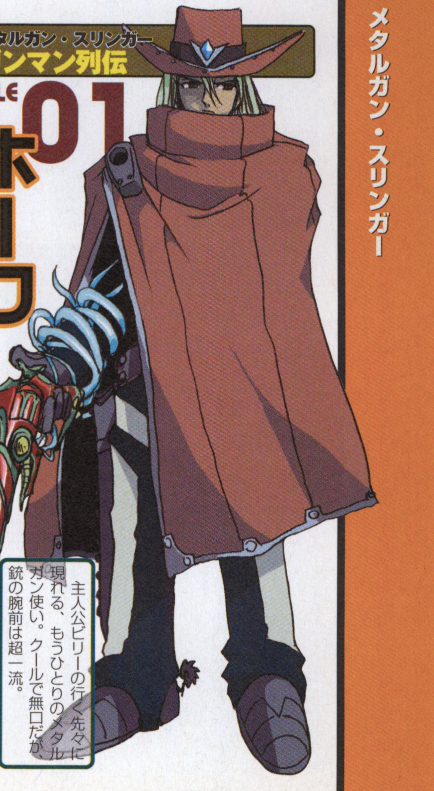
通常の任意スクロール面のほか、乗り物に乗り込んでの強制高速スクロールステージもあることが判明!!



➡乗り物の上だけだが自由にアクションできる

↑敵は乗り物の前後から途切れなく攻撃してくる。スピードをコントロールし、早くゴール地点に着くと高評価につながる

メタルガン・スリンガー ガンマン列伝 FILE 01 ホーク



主人公ビリーの行く先々に現れる、もうひとりのメタルガン使い。クールで無口だが、銃の腕前は超一流。

ステージ中に現れる賞金首を倒せ!!

物語には直接関係ないが、各ステージのどこかにお尋ね者の賞金首が潜んでいる。彼らをみつけだし倒すことができれば、ソウルダイヤというアイテムがもらえる。4つ集めると最大HPが増えるのだ。

↑最初のステージで見られるお尋ね者の一覧

↑賞金首はなかなかの強敵。逃げられるな!!

↑みごと倒せれば、ごほうびがもらえる

©2002 アットマーク/開発：オープンセサミ　キャラクターイラスト：有賀ヒトシ

GBA

8月10日
発売予定

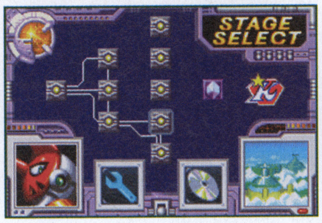
ロックマン&フォルテ

発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アクション		

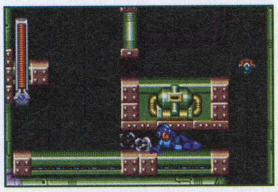
原点に返った元祖『ロックマン』シリーズのGBA版。フォルテと協力して、全8ステージを戦いぬけ!

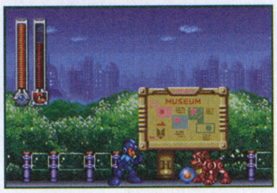
2体のロボットを操って進むアクションの名作が復活!!

さまざまな仕掛けが配置されたステージを突き進む、手応えタップリのアクションがGBAに登場。このGBA版では、ロックマンのライバルであるフォルテもプレイヤーキャラとして使用可能。アクションや武器性能が異なる2人を使いこなして、バラエティ豊かなステージをクリアしていこう。



↑特徴的なステージセレクトも健在。クリアしたステージに戻ることもできる


↑スライディングはロックマンだけのアクション


↑ロックマンの相棒、ラッシュの力を借りることも

↑フォルテバスターは全7方向に撃ち分けられる

↑ゴスペルの能力を使えば空だって飛べる!!

孤独の戦士 ブルース死す!?

孤独を愛し、己の信念のもとに行動する、ロックマンの兄にあたるロボット・ブルースもゲームに登場。しかし、キングの博物館襲撃を食い止めようと単身立ち向かうが、逆にキングに破壊されてしまう…。

↑キングに破壊されたブルース。使っているヒーローによってメッセージが変わるのだ

ネジとCDを集めるとイイことが!?

ゲーム中、敵を倒すと落とすネジを集めると、ネジの数によってライトットがパワーアップパーツを作ってくれるぞ。また、ステージのいたるところに隠されているCDにはロボットデータが記録されている。集めてデータベースで見れば、そのロボットのくわしいデータを見ることができるのだ。

ネジ 敵が落としたネジの大きさによって手に入る個数が変わるぞ

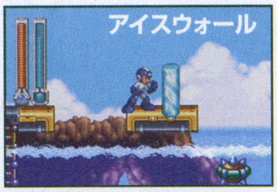
↑強力なアイテムほどネジの数がたくさん必要になる。ネジはいっぱい集めよう

CD 頭を使わなければ取れないような場所にあることが多い

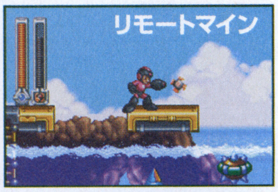
↑CDは全部で100枚。全部集めてロックマン図鑑を完成させることも目的のひとつだ

ボスを倒して特殊武器をゲット

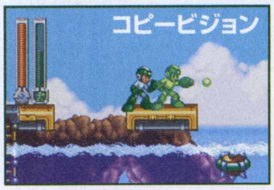
ロックマンやフォルテは、各ステージのボスを倒すことで、そのボスの特殊武器を手に入れることができる。ステージによっては、特定の特殊武器を使うか使わないかで難易度が大きく変わってくる。そのため、どのステージを先にクリアするか、その順番も大事な攻略要素となってくるのだ。



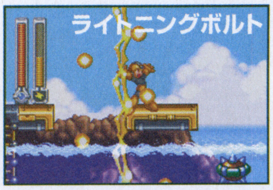
↑氷の柱を発生させる。攻撃にも移動にも使えるぞ



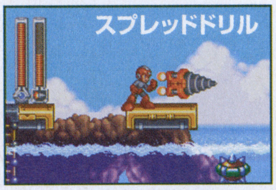
↑敵にくっつく機雷弾で、飛ぶ方向も変えられる



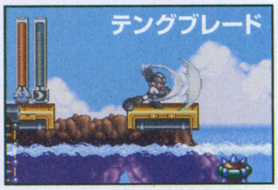
↑自分の分身を作り出し、ショットで攻撃させる



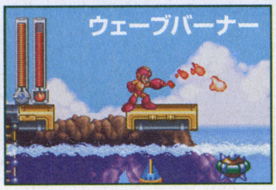
↑イナズマを発生させて、周囲の敵全体に攻撃



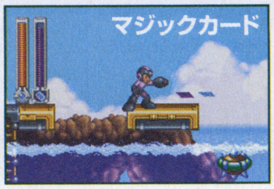
↑巨大なドリルを発射。ボタンを押すと分裂するぞ



↑手にしたブレードで真空波を発生させて攻撃する



↑ワイパー状に動き、前方を広く攻撃する火炎放射器



↑カードを投げて攻撃する。真横と真上に発射可能だ

 ©CAPCOM CO.,LTD 1998,2002 ALL RIGHTS RESERVED.

ワイリー城に続く 全8ステージを戦い抜け!!

世界征服をたくらむキングは、Dr.ワイリーを追い出した建設中のワイリー城に潜んでいる。しかし、そこまでいくには強力なロボットたちが守る、バラエティ豊かなステージをクリアしていかなければならないのだ。

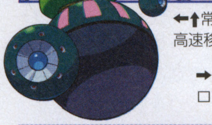
コールドマン　割れる氷の床に注意

すべてが雪と氷に覆われたステージ。氷の床は乗るとスグに割れてしまい、移動するだけでも大変！

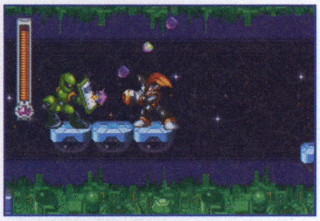
↑➡氷の固まりを前方にすべらせて攻撃してくる

⬅足場に雪が積もっている。すごく寒そう

アストロマン　星空が美しい博物館



アストロマンが作り出した星空を投影した博物館の中を進む。暗闇での戦いでは足場から落ちないように注意。



⬅↑常に空中に浮かび、高速移動しながら攻撃

➡バックの星空はアストロマンが作ったものだ

グランドマン　砂に埋まった遺跡を進め

砂に埋まりかけた遺跡の中が舞台。遺跡に仕掛けられたトラップを解除しなければ進めない場所もあるぞ。

↑➡戦車に変形するなど多彩な攻撃をしかける

⬅落ちてくる砂に敵が隠れていることも

バーナーマン　緑に囲まれたジャングルステージ

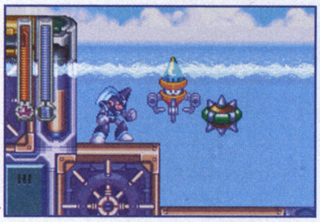
緑豊かなジャングルを突き進むステージ。ジャングルらしく、いろいろな動物型のロボットが多く出現する。

⬅↑ダッシュで間合いを詰めて火炎放射器で攻撃

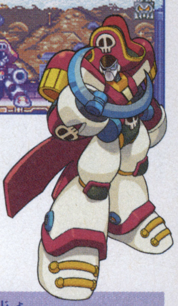
➡ジャングルの中に作られた基地内に侵入

パイレーツマン　海賊の棲家は海の中

海の中がメインのステージ。あちこちにある宝箱にはアイテムが入っているが、敵ロボットのこともあるぞ。

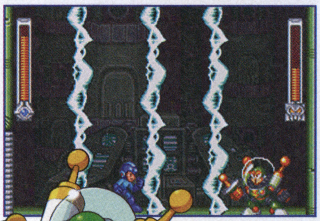


↑海の中での戦いもある。水中では動きにくくなるので、敵の弾を避けにくくなるぞ



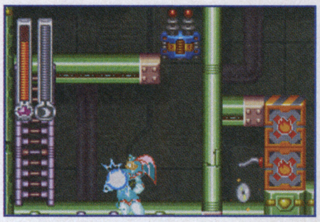
↑➡機雷を投げてくるなど海賊らしい攻撃をしかけるパイレーツマン。やはり水中での戦いがメインなので、動きが制限されてしまうぞ

ダイナモマン　火花が飛び散る発電所



⬅↑発電機が組み込まれているので、さまざまなタイプの電気をまきちらす。もともとは発電所を案内するやさしいロボットだったのだが…

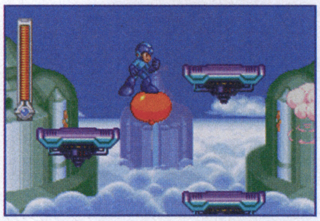
スパークが発生する危険な発電所が舞台となるステージ。あちこちで飛び散る火花に当たらないように進もう。



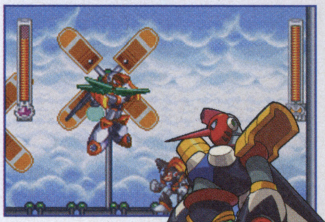
↑電気を使った仕掛けが多い。ステージのいたるところで電撃を発射してくる発電機があるぞ

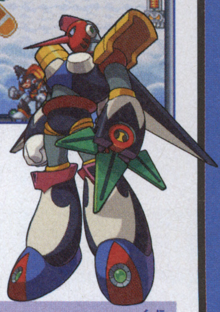
テングマン　強風が吹く危険な高所

足場が少なく、移動にテクニックが必要となるステージ。いたるところで吹いている風で飛ばされないように。



↑スグに割れてしまう風船に乗って進むなど、移動には細心の注意をはらう必要があるぞ





↑➡空中戦が得意なテングマンは、常に上空を高速移動しながら攻撃してくる。突風を巻き起こすなど、足場から落とそうとしてくるぞ

マジックマン　仕掛けがいっぱいのおもちゃの国

⬅↑このステージのボスであるマジックマンは、手品を駆使した多彩な攻撃をしかけてくるぞ。得意のトランプでの攻撃にも要注意だ

おもちゃの国のように楽しい雰囲気のステージ。見た目はかわいいけど攻撃が激しい敵ロボットが出現するぞ。

↑おもちゃの汽車など、見た目は楽しい敵ばかりだけど、容赦なく攻撃してくるぞ

GBA
8月8日
発売予定

グレイテストナイン

発売元	セガ	プレイ人数	1〜2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	野球		

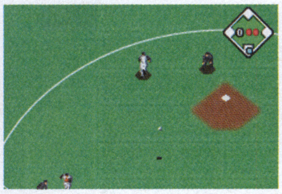
セガのプロ野球ゲーム『グレイテストナイン』がGBAで復活。携帯機の常識を超えたリアルなプロ野球が楽しめる。

徹底的に「リアル」にこだわったプロ野球ゲーム

セガの家庭用ハード「サターン」でリリースされ、シリーズ化された野球ゲーム『グレイテストナイン』が、ひさびさの復活をとげGBAに登場。

サターン版で好評を博した従来の野球ゲームの操作方法とは一線を画した打撃システム、超リアルなグラフィックを携帯には見えないクオリティで再現。また、2002年度の全12球団の最新データを搭載。いつでもどこでも、本格的かつリアルなプロ野球が楽しめるぞ。

➡基本画面はこの視点。迫力ある駆け引きが楽しめる



⬅バッターがボールを打つと守備画面に切り替わる

打撃システム

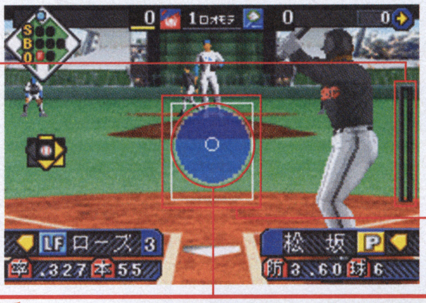
配球を読んでロックオン!!

打撃は投球前にピッチャーの配球を読み、カーソルをあわせる「ロックオン」システムを採用。カーソルの位置に球が来れば、球を打ちやすくなるのだ。配球を読みあう駆け引きが楽しめるぞ。

⬅ロックオンに失敗すると、球をバットに当てるのが難しくなるぞ

パワーゲージで飛距離が変化

Aボタンを押しつづけるとパワーゲージが上昇する。球を打った時点でどれくらいパワーゲージが貯まっているかで打球の強さが変化する。

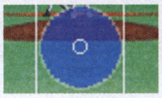


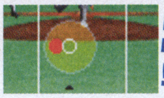
ストライクゾーン

この範囲内にボールが決まると、ストライクと判定される。

配球を予想してバッターカーソルを移動

カーソルの位置にボールが来ると、カーソルがオレンジに変わりボールを自動的に追尾してくれる。





的中!!

⬆カーソルがオレンジ色に変化したら、ロックオン成功

1 バッターカーソルを動かす

ピッチャーの投球動作がはじまる前にバッターは配球を予測してバッティングカーソルを動かす。バッティングカーソルは選手の能力、そのときの選手の調子によって大きさが変化するぞ。

2 パワーゲージをためる

ピッチャーの投球動作がはじまったらバッターはAボタンを押しつづけて、パワーゲージを貯める。ピッチャーのフォーム、ボールの速さなどを考えて、Aボタンを押すタイミングを計ろう。

3 タイミングよくボタンを離す

ボールがバッターの目の前に来たら、Aボタンを離す。そうすれば、バットを振ることができる。バッティングカーソルと球の位置がずれていると、自分でカーソルを合わせることになるぞ。

見た目、動きが超リアル 個性的なフォーム バッター編

グラフィック面で携帯ゲーム機のクオリティの常識を超えた『グレイテストナイン』。見た目だけでなく、動きも超リアル。癖のあるフォームを持つバッターの動作を見事に再現しているのだ。一部のバッターをピックアップして紹介。

⬅ピッチャー正面方向へ体を開き、ピッチャーを幻惑？

横浜ベイスターズ
種田 仁

⬅まさに「担ぎ上げる」といった表現がピッタリ。力強い

西武ライオンズ
アレックス・カブレラ

⬅自信たっぷりの構えは威圧感たっぷりなのだ

大阪近鉄バッファローズ
中村紀洋

⬅すべて強振するといわんばかりの力みなぎるフォーム

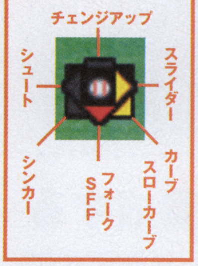
日本ハムファイターズ
小笠原道大

 Original Game©SEGA CORPORATION©Smilebit/SEGA CORPORATION,2002 (社)日本野球機構 プロ野球12球団公認 4球場公認

さまざまな球種を操れ!! 投球システム

投球は、球種を選んでからコースを選択する野球ゲームとしてはオーソドックスなスタイル。全8種の変化球とストレートを使い分け、敵に読まれない配球をいかにしていくかがポイントなのだ。

球種カーソル
※右投手の場合



球種を決定 1

←投球動作前に球種を選択。選手によって使える球種は異なる

コースを決定 2

←投球動作中にコースを選択。コースをついていこう

見た目、動きが超リアル 個性的なフォーム ピッチャー編

バッターだけではなくピッチャーのフォームも忠実に再現。個性的なフォームを持つピッチャーを紹介。

3種のフォームを操る

←↖球離れのタイミングが異なるので非常に打ちづらい

阪神タイガース
トレイ・ムーア

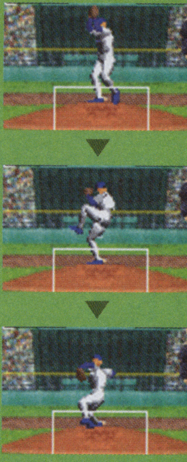
期待の150km/h右腕

↓躍動感のあるフォームで豪速球!!

福岡ダイエーホークス
寺原隼人

流れるような変則フォームで打者にタイミングを取らせない

←投球動作にタメがないので、打つタイミングが取りずらい



中日ドラゴンズ
朝倉健太

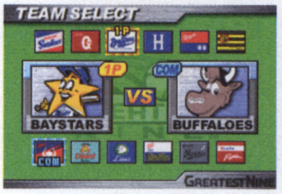
プロ野球をリアルに堪能できる4つのモード

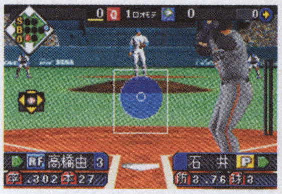
リアル指向の『グレイテストナイン』。実際のプロ野球の球団と同じペナントレースが楽しめる「ペナント」など、プロ野球ファンにはたまらない4つのモードが用意されている。好きなモードを選択して、プロ野球気分を満喫しよう！

お好みの組み合わせで対戦 オープン戦

リーグ関係なしに、好きなチームを選択して対戦できるモード。DH制の有無、球場なども自由に選択できる。

←12球団から2球団を選択しよう





←セ・リーグの巨人とパ・リーグの西武の対決！

140試合を戦い抜き、優勝を目指す ペナント

好きな球団を選んで、140試合で優勝を争うモード。試合スケジュールは実際のプロ野球の日程と同じなのだ。

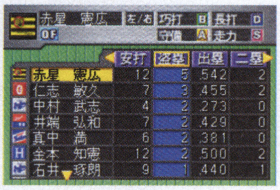
↑自分が選んだ球団が所属するリーグで戦う

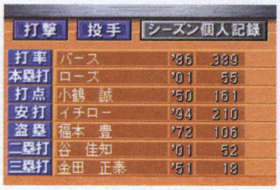
←選手の体調を考慮して、選手の起用をおこなう。無理をしすぎると故障してしまうことも…

選手の調子をチェック

調子が悪いバッターはバッターカーソルが狭くなる。ピッチャーは酷使すると故障することも。

←「データ室」で選手の個人記録を見ることができる

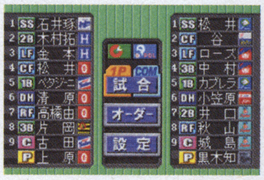




←この偉大なる記録を抜くのも、楽しみのひとつ

夢の対決が次々と実現 オールスター戦

各チームから選抜されたリーグ代表のスーパースター軍団同士で対戦できるモード。どの選手の組み合わせをみても夢の対決なのだ。



←メンバー表だけみても豪華メンバーだと分かる

スター選手がガチンコ対決

←各チームのエースと主砲が力と力の一騎打ち

8チームでの勝ち抜き戦 トーナメント

12球団から8球団を選択して、勝ち抜き方式で戦うモード。手軽に緊張感のある試合が楽しめるぞ。

←優勝カップを目的とした8球団の勝ち抜き戦

←コンピュータ同士の対戦はすぐに結果が出る

GBA

8月8日
発売予定

プロ野球チームをつくろう！アドバンス

発売元	セガ	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ育成SLG		

他機種で人気を博したプロ野球チーム育成SLG。GBA版はオリジナルチームのオーナーとなって日本一を目指す。

プロ野球チームのオーナーとなって日本一を目指せ!!

サターンなどセガの家庭用ハードで人気を博したプロ野球シミュレーション『プロ野球チームをつくろう！』シリーズ最新作がGBAに登場。これまでのシリーズは実際のプロ野球チームから1チーム選択してチーム運営したが、今作はオリジナルチームを1から運営するのだ。

↑ユニフォームの選択、チーム名の変更など、1からチームを作っていくことができるのだ

↑試合はダイジェスト形式でサクサク進む。試合を見ずに結果だけ見ることもできるぞ

「10年以内で日本一」が目標

←自分のチームとオリジナルのライバルチーム、そして実際にある球団6チームの合計8チームで140試合を戦う

チームエディットでオリジナルチームを作る

ゲームは、まずチームの編成からはじまる。初期の段階で自分のチームにはオリジナル選手20人が所属。さらに追加戦力として、12球団の「プロテクト外選手」計120人のなかから、1億円の資金を使って4人まで入団させることができる。また、「つくろう選手」を作成し、自分のチームに助っ人として入団させられるので活用しよう。

↑初期選手は戦力的にはバランスが取れているが、強豪相手にペナントを進めていくことを考えると少々物足りないかも

←↓プロテクト外選手4人とつくろう選手は、チーム初期の主力としての活躍が期待できる。戦力のバランスを考えて獲得しよう

1億円を使って プロテクト外選手獲得

つくろう選手を通信トレードできる

どのように作成してもゲーム序盤でのチームの主力となりえる「つくろう選手」は最大2人まで入団できる。ただし、通信トレードで「つくろう選手」を入団させれば最大3人まで入団できるのだ。

↑名前、顔、ポジション、とくちょうなど詳細な設定が可能な「つくろう選手」

←友達のチームへトレード可能！

キャンプや練習で選手を育成する

若い選手や遅咲きの選手は練習の結果、能力が伸びていく。シーズンはじめに行えるキャンプと、通常の練習でそういった選手の育成ができるぞ。

また、キャンプのほかに若い選手向けの「留学」がある。2年目以降1年に1回、ひとりだけ行かせることができる。通常の練習より高い効果が期待できるので、うまく活用したい。

↑毎年2月に行うキャンプ。場所によって成果が異なり、費用が高いほど効果テキメン。また、シーズンの成績でキャンプ候補地が変わる

→練習後のメッセージで選手の成長の具合がわかるぞ

←この選手は成長どころか、能力が落ち込んできている

コーチとマンツーマンで能力アップ 個別指導

練習方法には「全体指導」と1選手への特別指導の「個別指導」がある。個別指導は全体指導に比べて練習効果が高いのだ。

←走力に成長の余地がありそうな選手

↑野手コーチの広瀬コーチが得意とする個別指導「機動力野球」で走力のアップを狙う。コーチによって得意な練習方法が違うのだ

←ただし個別指導はハードな練習なので、体力がないと故障することも

 Original Game©SEGA ©Smilebit/SEGA,2002

人事コマンドで選手層を厚くする

初期選手ではペナントを勝ち抜くのは非常に困難。人事コマンドで新戦力を獲得し、チーム力をアップさせることが肝心だ。人事関連コマンド、イベントは豊富に用意されているので積極的に利用してみよう。

←選手層を見極め、必要な人材を積極的に獲得せよ！

最大4人まで獲得できる 外国人獲得

ゲーム序盤で重宝するのが新外国人。スカウトの評価が少々低くとも、それなりの能力を持つ。海外向けスカウトが新外国人を発掘したら、すかさずチェックしよう。

↑契約金、年俸は少々高めだが能力は期待できる

選手＋金銭の交換が可能に トレード

自軍の選手と他球団の選手を交換するトレード。ちなみに、トレードと新外国人獲得は毎年6月いっぱいまで。交渉次第で大物獲得も可能！

↑相手と同等、もしくはそれ以上の選手を用意しないと、なかなかトレードは成立しない

←GBA版は金銭を絡めたトレードも可能。難しい相手との交渉成立の糸口になることも!?

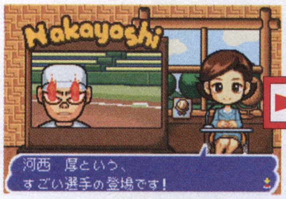
やりくり次第でわらしべ長者に

発掘した新人を獲得できる ドラフト

国内スカウトが発掘した人材を獲得するドラフト。実際のドラフトと同様に、大学生以上には自由枠があり、カードを使った自由競争（下の囲み参照）で獲得できるぞ。

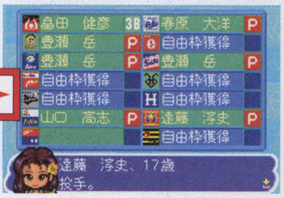
↑スカウトに各地の新人探索を命じ、新人発掘

←スカウト以外に、超大型新人発掘イベントもあるぞ



←イベントで出現した選手もドラフトで入団交渉可能

←高校生の場合のみ、自由枠指名はできない



←ドラフトで指名が重複し場合、くじ引きで交渉権決定

年俸の4倍で脂の乗った選手獲得 FA

シーズン終了後、特定の条件を満たした選手がFAを宣言することがある。年俸の4倍の移籍金を支払えば確実に獲得できるぞ。資金に余裕があるときは積極的に活用しよう。

↑能力的にピークを迎えた即戦力を獲得できる

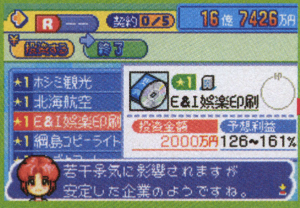
シリーズ初登場!! チーム経営がより楽しくなる 2大オリジナルシステム

シリーズ初となるシステムとして「カード」と「投資」がある。カードはさまざまな種類があり、新人選手を獲得するときに使ったり、所属選手の士気を上げたりとさまざまな効果を持つ。投資は資金を増やすためのイベント。この2つをうまく活かせばゲーム展開が楽になるぞ。

企業に資金を投入して利益を得られる 投資

年の初めにリストアップされた企業に資金を投資するイベント。企業が順調に利益を出せば、利益分が還元されるのだ。投資先同士で良い相乗効果を生み出したり、イベントが発生することも！

←投資先は年明けに決めることができる。資金に余裕があるなら、投資しよう



↑一度に最大5つの企業に投資ができる。予想利益、イベントが起こる可能性、相乗効果などを考慮に入れて投資先を決めよう

↑年末に投資先の決算が行われる。利益が出れば資金＋αが回収できるのだ

さまざまな効果が得られる切り札 カード

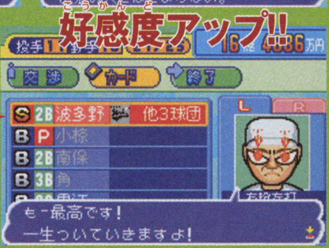
カードは年に1回、シーズン終了後に監督、コーチ、スカウト、秘書に配られる。配られるカードの種類は、秘書は数パターンからランダムに決定、それ以外は、人によってカードの種類は固定されている。カードにはSから順にA、B、Cとレア度が定められている。カードは一度使ってしまうと、次に配布されるまで使えなくなる。

↑はじめてカードが配られるのは、1年目のシーズン終了後の11月。さっそくドラフトにて使うことになるだろう

←スカウトに配られたカード

←こんなカードも…

↑ドラフトでの自由枠獲得で、カードが威力を発揮するのだ



←カードで好感度上昇。入団確実

NEW SOFT LINE UP

新作

ゾイドバーサス

GC

8月発売予定

ゾイドバーサス

発売元	トミー	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	備考	10ブロック必要
ジャンル	3Dアクション		

おもちゃやアニメそのままのゾイドを、自在に操っての対戦バトル。自分の意志で動かせるゾイドに感動せよ!!

ゾイドを駆ってバトルに勝ち抜け

本作は、おもちゃやアニメに登場した新旧、80種類以上のゾイドを使った最大2対2のチームバトルが可能な、バトルアクションだ。

ゾイドは、おもちゃ同様カスタマイズできる多彩な武器を使った攻撃や、牙や爪を使った格闘攻撃などのほか、機体それぞれの特徴を生かした超必殺技などを繰り出すことができる。Eシールドなどのオプションも原作の設定どおりに稼動するぞ。

➡スティックをかたむけた方向に向かって軽やかに走る。中にはホバー移動するゾイドもいるぞ

お気に入りのゾイドを自分の手で操作！

⬅すべてのゾイドはBボタンでジャンプできる。Cスティックなら横っとびが可能だ

レーダーの能力で範囲は変化
ロックオン

射程距離に入った敵を、Rトリガーでロックオン。画面が敵を中心に固定されて、一部の武装が自動的にロックオンされる。

⬆サブパーツでロック範囲が変化

⬇ロックした敵を自動で狙う武器もあるぞ

➡カメラは敵を中心に固定される

攻撃以外にも使用
オプション兵装

Zボタンで、Eシールドや地雷、スモークなどのオプションを使う。オプションはゾイド1体につき1種類だけ装備できる。画面右下にあるオプション兵装のゲージが満タンの時に使用することが可能になるぞ。

⬆弾幕をEシールドで突破だ！

➡スモークをたいて敵の視界をさえぎることができる

⬅ブースターの急加速で、ミサイルを振り切ることが可能

装備した武器を使用
攻撃

Yボタンで武器の変更、Aボタンで射撃。Xボタンで格闘攻撃ができる。格闘は連打すると連続攻撃になるぞ。

⬅ミサイルなら、複数の敵に攻撃することができる

⬅⬆射撃は武装ごとに適性距離が変化。格闘ははずした時のスキが大きいのに気をつけろ!!

ピンチの切り札
超必殺技

体力が少なくなると、X+Aで超必殺技を使うことができる。基本的に、ゾイドごとの固定武装を使ったものが多い。

機種ごとに異なる技が！

⬇➡アニメで見たことのある必殺技が炸裂!!

⬅もちろん、小型、中型ゾイドにもそれぞれ必殺技がある

©1983-2002 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK

3種類のモードでそれぞれ異なるバトルが楽しめる

アニメ「／0」で行われていたゾイドバトルが遊べるモードと、帝国・共和国それぞれのストーリーを追いながら任務をこなすモード、ゾイドバトルのデータを使って1対1の対戦ができるモードの3種類が用意されている。セーブデータは、ゾイドバトル、ミッションモードの2種類作成される。

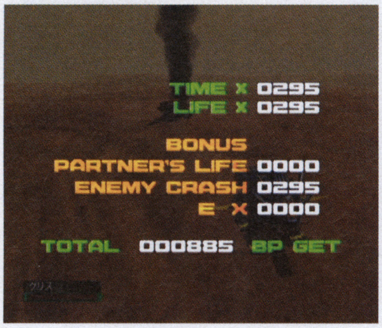
全12ステージの大会　ゾイドバトル

アニメなどの登場人物をパイロットに選び、最大2対2の大会バトルを勝ち抜いていくモードだ。バトルに勝つごとにもらえる賞金を使って、ゾイドや武器を買いそろえることができる。

最初に選んだチームメイトも、自動的に戦闘に参加し、十字ボタンの入力によっておおまかな作戦の指示が可能だ。うまく協力することで、戦闘を有利に進めることができるぞ。

➡これでもまだまだ選べるキャラの一部。自分の好きなキャラクタを選んで使おう

⬆賞金を使ってゾイドを購入する。強力な固定武装を持ったゾイドを買っておくと、ある程度武器代をうかせる



⬆勝ちかたによって、賞金の額は変化する。すばやく勝ったり、ダメージを低くして勝つと高額の賞金が手る

さまざまな任務をこなせ　ミッションモード

帝国・共和国のどちらかを選び、たくさんの敵とたった1機で戦ったり、指定の時間までに目的地へたどり着いたりといった、ステージごとの任務を達成していく。使用できるゾイドとパーツは、ステージを進めるたびに、だんだんと増えていくぞ。

ステージの合間には、陣営ごとのストーリーが見られ、たまに選択肢があらわれることもある。

帝国・共和国のストーリーが楽しめる

⬆帝国側は、ゾイド強化実験がらみのストーリーが展開される。味方と交戦することもある

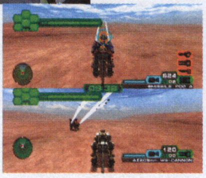
➡新機種の実験小隊にきた新人2人とベテランの隊長が登場。敵や味方と戦っていく

1対1の対戦　VSモード

1対1の対戦をすることができるモード。ゾイドバトルのセーブデータを読み込めば、ゾイドバトルで使っていたゾイドを使用することができる。

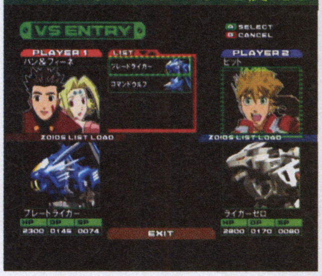
お互いにメモリーカードを持ちよることで、それぞれ自信のあるカスタマイズをほどこしたゾイド同士でのバトルが可能となっている。

⬅選べるステージもたくさんある。街ステージならば建物のかげに隠れることもできるぞ



➡画面の分割は、縦と横の2種類選べる。ステージとの組み合わせで戦略も変化するのだ

ゾイドバトルのデータを使える



⬆用意されている機体のほかにも、ゾイドバトルでくみ上げた自分のゾイドを使うことができる

ゾイドは実物どおりカスタマイズ可能

武装はおもちゃ同様のカスタマイズを再現しているため、ゾイドごとにカスタマイズ可能な武器や数が異なる。

武器の他に、オプション兵装を1種類と、機体の性能を向上させるサブパーツを3つまでつけることができる。

⬆ゾイドによっては装備個所の多いものも

⬆カラーは無料で変えることができる

ウェポン

⬅武器には重さがあり、巨大な武器を背負うとゾイドの動きが鈍る。近くの敵には当たらない武器もあるので、戦法に応じて設定

オプション兵装

⬅光学迷彩などのオプションを1種類だけ装備できる。ゾイドによって装備できないものも

サブパーツ

⬅機体性能を上げるパーツを3つまでセットできる。旋回性能をあげるパーツなどがある

GC
8月8日
発売予定

オールスターベースボール2003

発売元	アクレイムジャパン	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	メモリーカード	59ブロック以上
ジャンル	SPT		

アメリカメジャーリーグの世界をリアルに再現！
気になる日本人選手もリアルなグラフィックで登場！

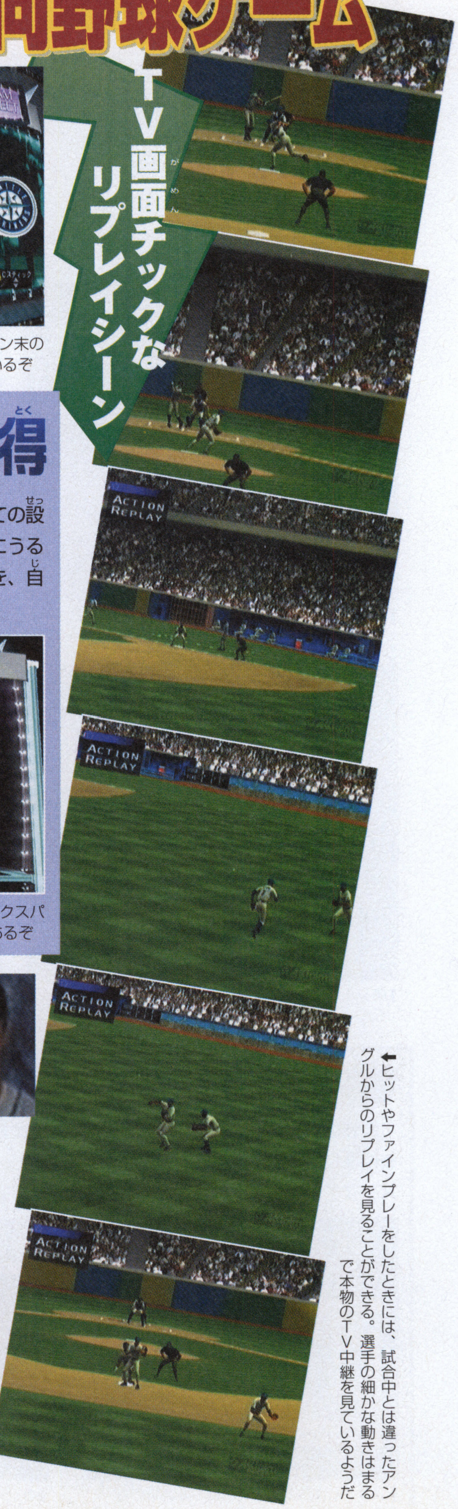
メジャーリーグが舞台の超リアル志向野球ゲーム

アメリカで人気の高い野球ゲームシリーズの最新作が日本に上陸！　メジャー全30チームや900人以上の選手たちが実名で登場。選手は顔や動きも再現されているぞ。球場もすべて本物の雰囲気そのまま。試合中は英語による実況、解説が挿入されるので、アメリカンベースボールの醍醐味を存分に味わうことができるのだ。もちろんイチローなど日本人選手も登場するぞ。

↑バッターのときは、黄色いカーソルを動かしてボールが来るコースに合わせるのだ

↑収録されている選手データは昨シーズン末のもの。新庄はジャイアンツに在籍しているぞ

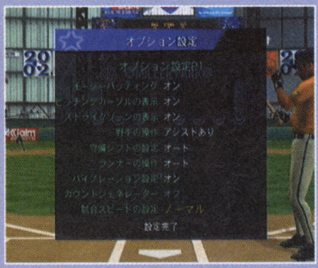
TV画面チックなリプレイシーン



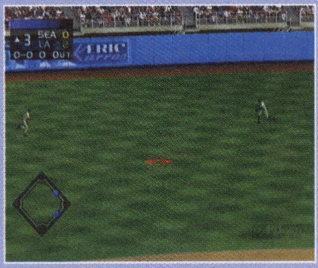
←ヒットやファインプレーをしたときには、試合中とは違ったアングルからのリプレイを見ることができる。選手の細かな動きはまるで本物のTV中継を見ているようだ

多彩なカスタマイズで初心者もベテランも納得

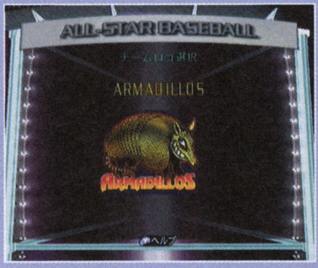
このゲームは、攻撃・守備・走塁の操作を細かく設定することができる。例えば、バッティングでは球筋に合わせてカーソルを動かさなくてはいけないが、それをオフにしてAボタンだけで打てる設定があったり、守備でも選手がボールに向かって自動的に走ってくれたり、初心者でも遊びやすい設定が可能なのだ。もちろん、すべての設定をマニュアルにすれば、野球にうるさいベテランも納得できる動きを、自分で操作することができるぞ。



↑調整できる設定はごらんの豊富さ。試合中いろんなタイミングで変更できるぞ



↑守備に自信のない人は、打球の落ちる場所を教えてくれるモードにすると遊びやすいのだ

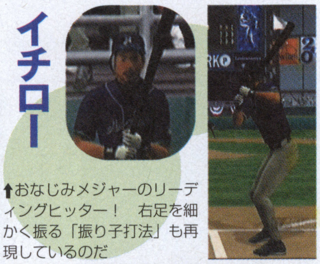


↑自分だけのオリジナル球団が作れるエクスパンションモードも搭載。こんなロゴもあるぞ

日本人プレイヤーもリアル！

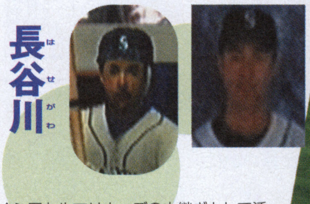
メジャーリーグが舞台のゲームなので、現在活躍中の日本人選手たちも当然登場するぞ。3Dサイバースキャンという最新の技術で取り込んだ顔のグラフィックや、特別なモーション（動き）で、リアルに再現されているのだ。

イチロー



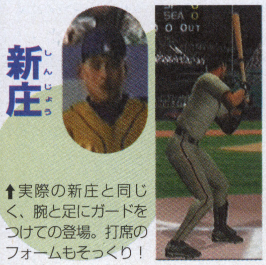
↑おなじみメジャーのリーディングヒッター！　右足を細かく振る「振り子打法」も再現しているのだ

長谷川



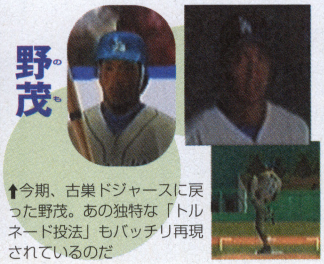
↑シアトルマリナーズの中継ぎとして活躍中の長谷川。日本人選手の顔も、かなりリアルな雰囲気に仕上がっているぞ

新庄



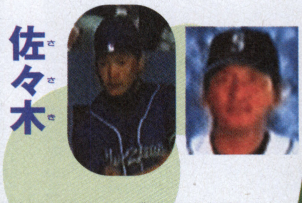
↑実際の新庄と同じく、腕と足にガードをつけての登場。打席のフォームもそっくり！

野茂



↑今期、古巣ドジャースに戻った野茂。あの独特な「トルネード投法」もバッチリ再現されているのだ

佐々木



↑今年も順調にセーブポイントを重ねている佐々木。必殺のフォークはゲームでも冴え渡っているぞ

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.PRESENTS ALL-STAR BASEBALL™2003 DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS AUSTIN MAJOR LEAGUE BASEBALL AND HALL OF FAME TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH PERMISSION OF MAJOR LEAGUE BASEBALL PROPERTIES,INC. AND THE NATIONAL BASEBALL HALL OF FAME,RESPECTIVELY. VISIT THE OFFICIAL WEBSITE AT MLB.COM. ©MLBPA OFFICIAL LICENSE-MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ASSOCIATION. VISIT THE PLAYERS CHOICE ON THE WEB AT WWW.BIGLEAGUER.COM.©2002 DONRUSS TRADING CARD CO.ARLINGTON,TX 76011-6333-PRINTED IN USA ALL-STAR BASEBALL™ AND ACCLAIM™&©2002 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DEBELOPED BY ACCLAIM STUDIOS AUSTIN. PUBLISHED BY ACCLAIM JAPAN LTD.

GBA
8月8日
発売予定

ミッキーとミニーのマジカルクエスト

発売元	任天堂	プレイ人数	1人～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

おなじみのミッキーとミニーがGBA初登場。いろんなコスチュームの2人の大冒険が楽しめるアクションゲーム!!

不思議なコスチュームの力を借りて冒険アクション

さらわれたプルートを救うため不思議な世界へやってきたミッキーとミニー。魔法使いのおじいさんがステージに浮かべた「魔法の箱」を使い、ピート皇帝の城を目指して進もう。途中手に入る3つのコスチュームは、不思議な力を持っている。場面に応じてコスチュームを着替え、その能力を駆使して冒険していくんだ。

➡魔法の力を持ったミッキーとミニーが繰り広げる冒険ファンタジー

⬆ふさふさ白いひげの魔法使い

基本のアクション

つかんでなげる

⬅こんなフルーツや魔法の箱を利用

馬とび

➡ジャンプで頭をふみつけちゃえ

コスチュームパワー

プレイヤーがいま着ているコスチュームの残りパワーを表す。魔法などパワーを使うと減っていくがランプのアイテムで回復できる。何度でも着替えは可能

⬅残りパワーに気をつけながら魔法を使っていこう

魔法の世界は不思議な仕掛けがいっぱい

ピート皇帝の城までは、そう簡単にはたどりつけない。地形に隠されたワナや、ピート皇帝の手下がミッキーの行く手をはばむ。見かけによらず、歯ごたえあるアクションなのだ。

⬅大きなツタの生い茂る世界

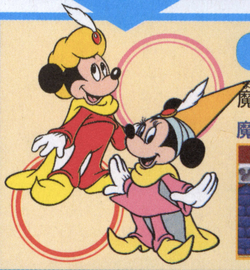
⬆城までの道のりはいろんな地形がいっぱい
➡ステージの最後にボスが登場。巨大なクモ型ボスの吐き出す糸に絡まれないように注意!!

2人で遊べるパーティモード

ゲーム本編とは別に、オリジナルの2人対戦モードが4種類ある。うれしい1カートリッジプレイ対応なので、ソフト1本で2人で遊べるよ。

⬅コスチュームごとに目的が違うのだ

特別な力を持つ3種類のコスチューム



ウィザードのミッキー&ミニー

魔法を発射できる。水に長い間いられる

魔法

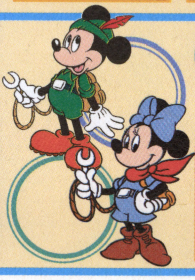
ノーダメージ泳ぎ

ファイアーマンのミッキー&ミニー

放水で火を消したり、重い物を動かせる

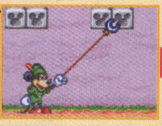
放水

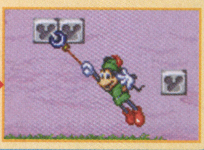
クライマーのミッキー&ミニー



ロープをひっかけて登ることができる

ロープ投げ





©2002 Disney Licensed to Nintendo. Developed by Nintendo and CAPCOM

GBA
8月9日
発売予定

なかよしペットアドバンスシリーズ③かわいい子猫

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ペット育成シミュレーション		

とってもかわいい子猫を飼いはじめる物語。まったりとしながら子猫のかわいらしいしぐさや行動をながめよう。

子猫といっしょに生活するシミュレーション

子猫を飼い始めてから、1週間の間いっしょに生活するシミュレーション。遊んであげたり、おせわをすると、いろんなステータスが上がり、ステータスごとにエンディングが変化するマルチエンディング方式だ。

朝と放課後におせわができ、行動すると時間が進んでいくぞ。

⬆子猫にはなかよし度やごきげん度といったステータスがあって、エンディングに関係するよ

⬆子猫の様子をよく見て、して欲しがっていることを読みとってあげよう

⬇➡早めの時間に眠れば、早起きして子猫と遊ぶことができる。子猫と遊びすぎて寝坊すると、ごはんをあげられないまま学校にいっちゃうぞ

➡学校にいる間、子猫は自由きままに活動している。遅刻したら、居残りさせられて子猫と遊んであげる時間が少なくなっちゃうのだ

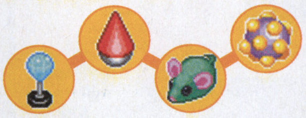
なでたりオモチャで子猫と遊ぶ

子猫といっしょに遊べば、ごきげんポイントやなかよしポイントが上がっていく。オモチャを使うと、ねこパンチポイントがあがるぞ。オモチャによっては、自分で操作するものもあるので、子猫のリアクションを楽しみながら遊ぶことができるのだ。子猫を怖がらせないようにね！

なれてくるとなでる所も増える

⬅初めのうちは怖がって触らせてくれないけれど、なれてくるといろんなところをなでることができる。耳のウラとかもなでてあげよう

いろんなオモチャで遊ぼう



➡おこづかいでオモチャを買って、子猫と遊ぼう！　オモチャによって、子猫のいろんなステータスが上がっていくぞ

⬇ブラシとかのみづくろい用品も、おこづかいで買えば種類が増えていく。はじめは怖がっちゃうから、ゆっくりなれさせてね

⬆なんどもやってなれさせないと、なかなか持ち上げることはできない。でも、運んであげるだけでも、すこしはなかよくなれるんだ

ごはんやそうじで子猫をおせわ

ごはんのほかに、オヤツやお水をあげることができる。ごはんとオヤツは種類によって、上下するステータスがかわるぞ。お部屋は常にキレイにしておかないと、子猫の機嫌がだんだん悪くなってしまう。汚れたままだと元気がなくなるので、飼いはじめたら責任を持っておせわしよう。

生き物だから毎日ごはんをあげよう

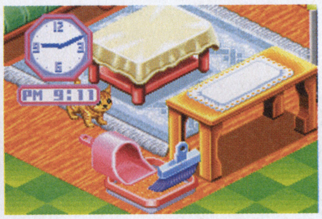
⬆ごはんの種類でも、アップするステータスは変化する。現実にある高級なごはんをあげると、ほとんどのステータスが大きく上がるよ

⬆お水をあげると、身だしなみがちょっぴり上昇。ごはんの後とかにあげてみよう

⬅オヤツはステータスが上がったり下がったり

子猫はとってもキレイ好き　そうじは欠かさず！

⬆トイレ以外の場所にオシッコしちゃったら、こまめにキレイにしてあげよう



⬆トイレの掃除は1日1回をめやすに、汚れるたびにお掃除。お掃除するたびに子猫の機嫌もどんどんよくなっていくのだ

汚れたままだと元気がなくなるよ！

©2002 MTO Inc.

GBA 発売中

ときめき夢シリーズ①お花屋さんになろう！

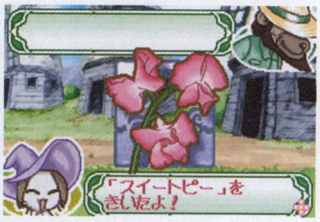
発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	お花屋さんシミュレーション		

全8種類の豊富なミニゲームも楽しめる、オリジナルの花飾り作りが楽しいお花屋さんシミュレーション。

花を集めてきれいな花飾りを作ろう

お花屋さんにあこがれる主人公のぞみちゃんとなって、お客さんの要望にあった花飾りを作るゲーム。依頼された花飾りを作るためには、街に出て街の人々にその花飾りにふさわしい花の名前を教えてもらう必要があるのだ。

⬅お客さんの依頼にぴったりの花の情報を街で集めよう



⬆教わった花の名前を元に仕入れを行なうのだ

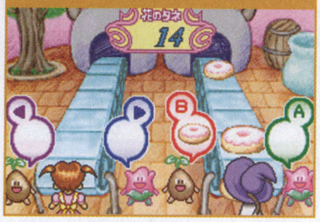
⬆情報のほかにアイテムをもらえることも

ミニゲームで花のたねを集めよう

街で花の名前を教えてもらったら、街の周りの「四季の森」へ花を仕入れに行こう。森では、さまざまなミニゲームに挑戦し、そこで手に入れることができた花のたねと交換に、必要な花を妖精から仕入れることができる。

⬅ミニゲームで多くの花のたねを集めて花と交換しよう

ドーナツ☆サークル



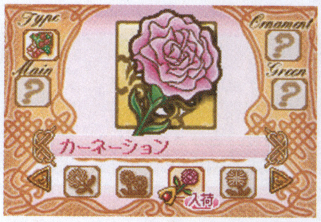
⬆フキダシに現れたドーナツを食べさせよう

ぽかジャン☆サークル

⬆ジャンケンに勝って相手をたたけ！

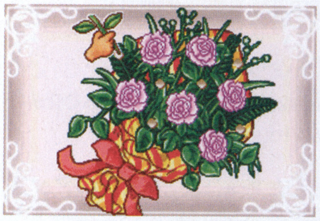
何通りも作れるフラワーアレンジ

森で花のたねと必要な花を交換したら、いよいよ花飾りの作成開始。メインで使う花や、サブで使う花、花飾り全体のデザインなどを決めて花飾りを作っていく。納得のいく花飾りができたらお客さんに渡して依頼終了。シナリオの最後には作った花飾りの評価も見ることができるのだ。



⬆メインの花を選ぶところから花飾り作り開始

⬆ブーケのラッピングにも気を配ろう



⬆彩りにいろいろな花を散りばめていこう

⬆センスを発揮して満点の評価を目指そう！

いろいろな組み合わせが楽しめる

⬆カーネーションをメインの花に使って母の日用のブーケが完成

➡こちらも母の日用のブーケ。使う花やラッピングなどが違うと出来上がりも大きく変化

依頼される花飾りはシナリオによって変化

ゲームはお客さんに依頼された花飾りを作成し、届けることでシナリオが進む。シナリオが進むごとに季節も少しずつ変化し、お客さんに依頼される花飾りも季節にあったものになる。また、花を仕入れることができる「四季の森」も春の森から夏の森へというように、入ることのできる森が変わっていくのだ。

シナリオ1 バレンタイン

⬆花屋の主人、チュリップからバレンタインの花束を頼まれる。クリア後にはシアンとの出会いも

シナリオ2 母の日

⬆パラガスさんに母の日のブーケを頼まれるシナリオ。初めてのお客さんを満足させられるかな？

シナリオ3 七夕

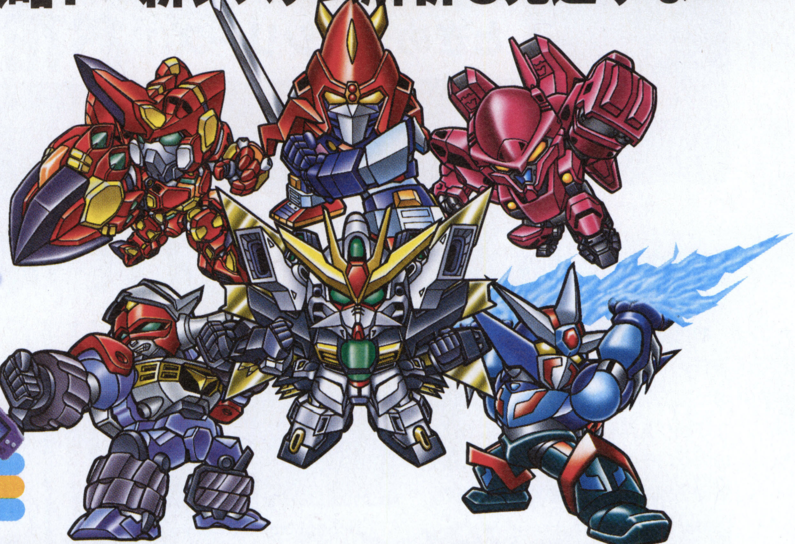
⬆新しい花飾り「コンポート」作りにチャレンジするシナリオ。涼しげな花飾りを作ろう

© 2002 MTO Inc.

濃縮攻略

中盤シナリオまで最速攻略! 新システム解析も見逃すな!!

スーパーロボット大戦R



GBAでは2作目となる『スパロボ』。今回の記事では、システムの総まとめと中盤シナリオまでのマップを攻略する。

GBアドバンス			
タイトル	スーパーロボット大戦R	価格	5800円
発売元	バンプレスト	ジャンル	シミュレーション
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

システム解析 信頼度や指揮など、『R』からの新システムを使いこなそう!

本作には信頼度や指揮といった『R』独自のシステムに加え、援護や合体攻撃など、シリーズの他作品からさまざまな要素が盛りこまれている。まずはこれらのシステムを解説。システムを上手く使った戦術を覚えるべし。

←従来のシリーズから、効果が変化したシステムもある。要確認!

戦いを有利に導く4つの重要システム

ここで紹介するのは、信頼度や合体攻撃など、『R』のシステムのなかでも戦闘を有利に進める上でとくに注目してほしいもの。これらひとつひとつの効果もさることながら、すべてを同時に利用することも可能である。味方パイロットの指揮範囲内で信頼を受け、合体攻撃と援護攻撃を叩き込む…この最強の攻撃の前には、いかなる強敵もひれ伏すことだろう。

信頼度 特定のユニットを隣接させると攻撃力、守備力がアップ

信頼が発生しているパイロットを隣接させると、与える(受ける)ダメージにボーナスが付加される。この信頼は、援護行動や合体攻撃を行うことでじょじょに上昇するので、積極的にそれらの行動を行っておこう。

←複数の信頼を受けても、補正は重複せず1人分のみ

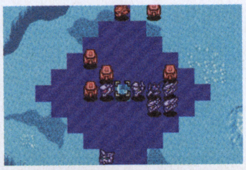
信頼度の影響

	信頼度	主な組み合わせ
	友情(小)	アムロ+ケーラ、万丈+勝平などで発生
	友情(大)	ドモン+チボデーなどで発生
	片想い	リョーコ→アキト、ボス→さやかなどで発生
	両想い	アムロ+チェーン、アキト+ユリカなどで発生

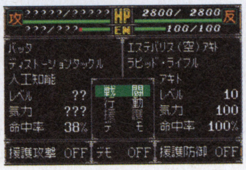
特定のパイロットの組み合わせはさまざま!!

指揮 指揮範囲に入れば、命中率、回避率がアップ

特定のパイロットが持つ指揮。味方ユニットがこの効果範囲内に入ると、命中率と回避率に補正値が付加されるのだ。この補正値は指揮レベルに比例して数値が増減し、高レベルの指揮範囲内で戦えば、それだけ戦闘を有利に運べるぞ。ただし、指揮するパイロットから離れるほどこの補正値は低下。また、複数の指揮範囲内に入っても効果は重複せず、もっとも効果の高い指揮補正のみが付加。



←指揮を持つパイロットを中心に布陣。補正値を得て戦おう



←指揮の補正値はかなり高い。これを利用しない手はない

援護 隣接するユニットが攻守にわたって協力

援護攻撃と援護防御は、どちらも非常に重要なシステム。強敵と戦うには援護攻撃を使った連続攻撃、弱いユニットを守るには援護防御がそれぞれ必須になる。援護攻撃、援護防御を所有する強力なユニットはとくに重宝しておこう。また、援護を使う際に注意してほしいのが、援護する側が援護される側の地形に侵入可能でないと、援護が発動しないこと。空を飛べないボスボロットが、飛行するマジンガーZを援護することは不可能なのだ。

援護攻撃

←本作から援護相手を選択可能。必要な攻撃を選び出そう。なお、援護攻撃の発動は敵の反撃後。反撃で撃破されると援護攻撃は発動しない

援護防御

←こちらも本作から援護相手が選択可能。メタスやワルキューレら、HPや装甲の低いユニットはなるべく援護防御をしないように

合体攻撃 複数のユニットによる強力な同時攻撃

合体攻撃は、特定のユニットが隣接(斜めも可)した際に発動できる。参加したすべてのユニットがENを消費するが、その攻撃力は極めて高い。さらに、本作では合体攻撃時に援護攻撃も使用可能。強敵と戦う際には、この合体攻撃+援護攻撃を積極的に使っていこう。ただし、合体攻撃は反撃には使えないので、迎撃時にはアテにしないように。

シナリオ12までの全合体攻撃

技名	ユニット1	ユニット2	ユニット3
コンビネーションブレード	ザンボット3	ダイターン3	―
Sコンビネーションアタック	ザンボット3	ダイターン3	―
Dマジンガーブレード	マジンガーZ	グレートマジンガー	―
ダブルマジンガーパンチ	マジンガーZ	グレートマジンガー	―
Dバーニングファイヤー	マジンガーZ	グレートマジンガー	―
デュアルミサイル	アフロダイA	ビューナスA	―
ダブルゲキガン・フレア	エステバリス・アキト	エステバリス・ガイ	―
フォーメーション・アタック	エステバリス・リョーコ	エステバリス・イズミ	エステバリス・ヒカル
フォーメーション・アタック	エステバリスC・リョーコ	エステバリスC・イズミ	エステバリスC・ヒカル

※エステバリスは砲戦フレーム時のみ合体攻撃不可

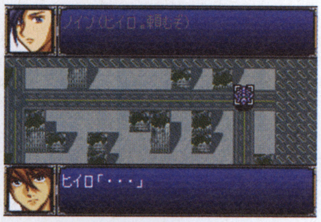
©サンライズ・テレビ東京 ©ジーベック/ナデシコ製作委員会 ©ジーベック/1998 NADESICO製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANPRESTO 2002

第12話までに参戦する全52パイロットを紹介

第1話から第12話までの17マップのなかでは、全52人ものパイロットが仲間になる。彼らのほとんどが、そのままラウンドナイツ(自軍部隊:名称は変更可能)の一員となるが、なかには途中で部隊から抜けてしまう者もいるのだ。その最たる例が、第1~4話に登場する、「逆襲のシャア」バージョンのアムロやブライト、「劇場版ナデシコ」バージョンのアキトやリョーコら。また、ヒイロも1マップ限りのスポット参戦だ。彼らを無理に育てても経験値の無駄になってしまうので、なるべくほかのパイロットを育てよう。

↑第4話までのパイロットたちは、第5話で若返って登場。撃墜数やレベルは、初期値に戻ってしまう…

↓第8話でリリーナのピンチにさっそうと現われるヒイロ。強力なウイングゼロカスタムで操るがマップ終了後におわかれ



Check!▶役に立つ精神コマンドに注目!

アムロやドモンといった優秀なパイロットたちは、戦力の中核となる人材である。彼らエースパイロットたちと同等に役立つのが、便利な精神コマンドを所有するパイロット。とくに「激励」や「脱力」を持ったパイロットは、非常に重宝するだろう。下では、役に立つ精神コマンドをピックアップ。これらを所有するパイロットは、積極的に育てよう。

献 身

味方ユニットの精神ポイントを10回復する。ネオゲッターなど、パイロットが複数の場合はサブパイロットも含め、全員のSPが回復する。

直 撃

援護防御と特殊防御効果を無効果。ディストーションフィールドを持つテツジンやカトンボ、援護防御で守られた敵を撃破する際に活用しよう。

脱 力

対象の敵ユニットの気力－10。結果的に敵の守備力を下げられるので、HPが一定以下になると撤退するボスを逃がさず撃破するのに便利。

激 励

隣接する味方パイロット全員の気力を＋10。消費ポイントは大きいが、その価値は極めて高い。所有するパイロットは、なるべく出撃させよう。

※同パイロットが複数いる場合、(1)は第1~4話、(2)は5話以降の姿です

主人公(男) オリジナル
デフォルトの名前はラウル。専用機のエクサランスとともに、終盤まで戦力の中核となり続ける。

主人公(女) オリジナル
デフォルトの名前はフィオナ。男主人公との差はほとんどないので、性別は趣味で決めてしまってOK。

アムロ・レイ(1) U.Cガンダム系
自軍最強のパイロット。第3話からνガンダムに搭乗し、その強さにさらに磨きがかかる。

アムロ・レイ(2) U.Cガンダム系
若返ったアムロ。その強さに変化はないが、νを失ってリ・ガズィ乗りに。まあ強いんだけど。

ケーラ・スウ U.Cガンダム系
援護役として重宝するパイロット。量産型νガンダムに乗り、アムロとともに第4話までの中核に!

チェーン・アギ U.Cガンダム系
精神コマンドが優秀。また、アムロとはラブラブな仲で、彼の攻撃力を上げるためにも使える。

ハサウェイ・ノア U.Cガンダム系
本人の技量以前に、搭乗機のジェガンが弱くて辛い。クェスとの会話を見たいなら使おう。

ファ・ユイリィ U.Cガンダム系
彼女より、搭乗機のメタスがありがたい。なにせ第5話まで、修理ユニットが存在しないのだから…。

ブライト・ノア U.Cガンダム系
ロンド・ベル隊の優れた指揮官。ラー・カイラムは敵に狙われやすいので、彼の活躍の場も多い。

アルゴ・ガルスキー Gガンダム系
ボルトガンダムと共に、自軍の最前線を任せられる猛者。ボルトガンダムの射程が短いのが欠点か。

アレンビー・ビアズリー Gガンダム系
アルゴ、チボデーあたりと似た能力のガンダムファイター。無理に全員使うより、誰か1人育てよう。

サイ・サイシー Gガンダム系
数多いガンダムファイターのひとり。抜きん出たものがないため、やや使いにくい感がある。

ジョルジュ・ド・サンド Gガンダム系
専用機のガンダムローズが援護役として便利。派手な活躍は見込めないが、中堅戦力になりえる。

チボデー・クロケット Gガンダム系
最前線で敵と殴り合うガンダムファイター。…と、いうかGガンダム系はみんなこんな感じである。

ドモン・カッシュ Gガンダム系
Gガンダム系では最強のパイロット。ただし、専用機のシャイニングガンダムが、やや使いにくい。

ヒイロ・ユイ Wガンダム系
第12話まででは、第8話のみの参戦。優秀なパイロットだが、すぐに去るので育てる必要はない。

ルクレツィア・ノイン Wガンダム系
序盤では貴重な戦力のノイン教官。精神コマンドは優秀だが、いつのまにか使わなくなる運命にある。

ウィッツ・スー Wガンダム系
パイロット、搭乗機ともに並。ただしエアマスターの移動力は、マップによっては重宝することも。

ガロード・ラン ガンダムX系
攻撃力が高く、優秀なパイロット。GXよりもガンダムレオパルドに乗ったほうが活躍できる。

ジャミル・ニート ガンダムX系
ガンダムX系では最強のパイロット…だけど艦長。フリーデンの援護攻撃は役に立つ。

ロアビィ・ロイ ガンダムX系
能力は並だが、搭乗機のガンダムレオパルドが優秀。エアマスターとの合体攻撃がないのは残念。

神勝平 ザンボット系
いわゆる「スーパー系」パイロットのなかでは弱い部類。ザンボット3の性能が頼りだ。

神江宇宙太 ザンボット系
ザンボット3の専属サブパイロット。精神コマンドの使用と、戦闘時の会話だけが活躍の場。

神北恵子 ザンボット系
ザンボット3の専属サブパイロット。第3話では、歴史上の彼女たちの運命が語られているが…。

破嵐万丈 ダイターン系
彼自身も専用機のダイターン3も優秀。ザンボット3との合体攻撃は、非常に頼りになるぞ。

出雲銀河 電童系
シリーズ初登場となる電童系パイロット。攻撃力は高いが、変形の関係上あまり使わないかも。

草薙北斗 電童系
能力は銀河と五分。ユニコーン形態は彼がメインパイロットになるので、序盤は彼を使うことが多い。

ベガ 電童系
仮面のバイクママ。彼女のワルキューレは、運用次第で電童より役に立つ。援護防御はご愛嬌。

吉良国進 電童系
元電童のパイロットだけに、戦闘向きの能力…だが、搭乗機は補給ユニット。活躍の場は少ない。

兜甲児 マジンガー系
シリーズを通して、じょじょに強化されてきたマジンガーZのメインパイロット。今回も強い!

弓さやか マジンガー系
精神コマンドは優秀だが、パイロットとしての能力は低い。アフロダイAで回復役専門に使おう。

剣鉄也 マジンガー系
パイロットとしての技量、搭乗機の能力はいずれも甲児以上。合体攻撃を戦場の主役になりえる逸材

炎ジュン マジンガー系
搭乗機のビューナスAが魅力。彼女を降ろして、さやかを乗せるのも一手。好みで選んでOKだ。

ボス マジンガー系
『真』以来、なぜか補給装置がついたままのボスボロットパイロット。本名不詳はあまりに有名。

一文字號 ネオゲッター系
竜馬に代わりゲッターのメインパイロットに選ばれた人物。専用機のネオゲッター1の攻撃力が魅力

橘翔 ネオゲッター系
ネオゲッター2パイロット。能力は3人のなかでもっとも高いが、ネオゲッター2が攻撃力不足か。

大道剴 ネオゲッター系
ネオゲッター3パイロット。水中戦のエキスパートで、マップ次第では大活躍が可能だ。

ジャック・キング ネオゲッター系
テキサスマックともども、非常にワイルド&強化されたジャック。変なしゃべり方はいっしょだが。

メリー・キング ネオゲッター系
ジャックの妹で、テキサスマックのサブパイロット。変なしゃべり方もいっしょだが、何気に優秀。

アマノ・ヒカル(1) ナデシコ系
劇場版バージョンのアマノ・ヒカル。3人娘の合体攻撃は、ナデシコルートの中心戦力!

アマノ・ヒカル(2) ナデシコ系
若返ったアマノ。目とメガネが大きくなったが、能力に変化はない。やはり合体攻撃は中心戦力!

スバル・リョーコ(1) ナデシコ系
スバル劇場版仕様。3人娘のリーダーだけに、能力はもっとも高い。序盤のエースは彼女で決まり!

スバル・リョーコ(2) ナデシコ系
若返ったスバル。この頃は髪を染めてました。なぜか緑に。能力に変化はないので主力に違いはない。

ダイゴウジ・ガイ ナデシコ系
アキトとの合体攻撃が魅力。3人娘か、アキト&ガイか、どちらかを揃えて出撃させよう。

テンカワ・アキト(1) ナデシコ系
能力、専用機ともに優秀。とくに高機動型ブラックサレナは、νガンダムにも匹敵する強さだ。

テンカワ・アキト(2) ナデシコ系
第5話以降の若アキト。なんか、一気に地味になりました。ガイとセットで使うといい。

ホシノ・ルリ ナデシコ系
第4話までのナデシコ艦長。優秀なパイロットで、敵ユニットを反撃でガンガン撃墜してくれる。

ミスマル・ユリカ ナデシコ系
第5話以降のナデシコ艦長。ナデシコ自体が弱体化しているので、活躍は控えめになってしまう。

月臣元一朗 ナデシコ系
本人の能力は高く、専用機のアルストロメリアはボソンジャンプが可能。序盤の囮役として役に立つ。

タカスギ・サブロウタ ナデシコ系
エステバリス乗りでは珍しく、合体攻撃に縁のないパイロット。第2話以降は活躍の機会も激減。

マキ・イズミ(1) ナデシコ系
劇場版イズミ。合体攻撃で役に立つのは3人娘のお約束。彼女はさらに精神コマンドでも重宝する。

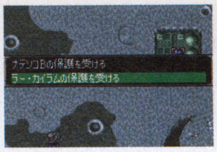
マキ・イズミ(2) ナデシコ系
第5話以降のイズミ。彼女のみ、若くなって弱体化。まあ合体攻撃で便利なことに変わりはないが。

ラージとミズホの『R』あれこれ

ラージ(以下ラ):ささ、素早く語りましょう。 ミズホ(以下ミ):…なにか急いでます? ラ:これから光子力エンジンを見学予定なのですよ。ささ。 ミ:はあ…。では、最初のポイントですが、シナリオ2~4に登場したパイロットって、シナリオ5で若返りますよね。(次ページへ)

シナリオ攻略 第12話までの2ルート全17マップをイベント完全網羅&戦術指南!!

ここからは、第1話から中盤戦の第12話までのマップを攻略する。いずれのマップも豊富なイベントが用意されており、それらが戦況に与える影響は大きい。各マップの発生イベントリストは必ずチェックしておこう。



←ルート分岐を含めて、中盤戦までの全マップデータを公開

シナリオフローチャート

第1話「トライアルウェポン」
参戦ユニット/エクサランスC・AF(主人公) 【ナデシコルートを選んだ場合】エクサランスSナデシコB(ルリ)、Sエステバリス(サブロウタ)、【逆襲のシャアルートを選んだ場合】ラー・カイラム(ブライト)、リ・ガズィ(アムロ)、ジェガン(ケーラ)

ナデシコルート

第2話「火星の後継者」
参戦ユニット/エステバリスC(リョーコ)

第3話「再会のレシピ」
参戦ユニット/高機動型ブラックサレナ(アキト)、アルストロメリア(元一朗)、エステバリスC(イズミ)、エステバリスC(ヒカル)

第4話「最悪の決戦」
参戦ユニット/ナデシコC
離脱ユニット/エクサランス(主人公)以外の全ユニット、パイロット

第5話「『運命の選択』みたいな」
参戦ユニット/ナデシコ(ユリカ)、エステバリス(アキト)、エステバリス(ガイ)、エステバリス(リョーコ)、エステバリス(イズミ)、エステバリス(ヒカル)、ダイターン3(万丈)

第6話「GEAR戦士・雷童」
参戦ユニット/電童(銀河)、電童・ユニコーンドリル(北斗)、ワルキューレ(ベガ)

逆襲のシャアルート

第2話「逆襲のシャア」
参戦ユニット/なし

第3話「νガンダム」
参戦ユニット/νガンダム、量産型νガンダム、(チェーン)、(ハサウェイ)

第4話「最悪の結末」
参戦ユニット/なし
離脱ユニット/エクサランス(主人公)以外の全ユニット、パイロット

第5話「あなたに、力を…」
参戦ユニット/フリーデン(ジャミル)、ガンダムX(ガロード)、ガンダムレオパルド(ロアビィ)、ガンダムエアマスター(ウィッツ)、リ・ガズィ(アムロ)、メタス(ファ)、トーラス(ノイン)

第6話「出撃!! ネオゲッターロボ」
参戦ユニット/ネオゲッター1・2・3(号、翔、凱)

第6話後インターミッション
別ルートで仲間になるユニットも、第6話後にすべてここで仲間になる。

第7話「危うしマジンガー軍団!!」
参戦ユニット/マジンガーZ(甲児)、アフロダイA(さやか)、グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)、ボスボロット(ボス)
離脱ユニット/グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)

第8話「バンドック現る!」
参戦ユニット/ザンボット3(勝平、宇宙太、恵子)、シャイニングガンダム(ドモン)、ガンダムマックスター(チボデー)、ガンダムローズ(ジョルジュ)、ドラゴンガンダム(サイ・サイシー)、ボルトガンダム(アルゴ)、ウイングゼロカスタム(ヒイロ)
離脱ユニット/ウイングゼロカスタム(ヒイロ)

第9話「炸裂! バイパーウィップ!!」
参戦ユニット/エクサランスG

第10話「登場!! テキサスマック!」
参戦ユニット/テキサスマック(ジャック、メアリー)、電童・レオサークル、セルファイター(吉良国)

第11話「私の愛馬は凶暴です」
参戦ユニット/エクサランスF、ノーベルガンダム(アレンビー)、ウイングゼロカスタム(ヒイロ) 離脱ユニット/ウィングゼロカスタム(ヒイロ)

第12話「さらば青春! 戦闘獣になった青年!!」
参戦ユニット/グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)

最初の分岐による参戦ユニットの差

第1話の戦闘が終わると、ナデシコBとラー・カイラムのどちらの保護を受けるかの選択肢が発生する。これは序盤のストーリーを方向づける重要な選択肢。ここでナデシコBを選ぶと「劇場版ナデシコ」を、ラー・カイラムを選ぶと「逆襲のシャア」をメインにしたストーリーへと進むのだ。2つのルートそれぞれでは、仲間になるユニットとパイロットが変化するが、結局のところ、第7話まで進むと両ルートの全員が揃うことになっている。ルート分岐の選択は、ストーリーの好みで決めてしまって問題ない。

ナデシコルート

クーデターを起こした火星の後継者との戦い。敵味方ともにナデシコ系のユニットが多いため、自軍の攻撃力は低めで、敵軍の守備力は高め。エクサランス(主人公機)が頼り!

←難易度はこちらのほうが高い。とくに北辰には泣かされるハズ

逆シャアルート

アクシズ落下を企てるネオ・ジオンとの戦い。自軍にはνガンダムや量産型νガンダムがいるため、戦力は高め。敵軍はギラ・ドーガが主力なので、ガンガン撃墜できる。

←アムロとシャアの決戦が描かれる。だが、戦いは思わぬ事態へ…

ユニットの改造は別ユニットに引き継がれることも!

新たなユニットを入手した際、今までに使っていたユニットの改造値が引き継がれることがある。第12話までに登場するユニットで、この改造引き継ぎが行われるのはエステバリスなどの7ユニット。なお、第5話で参戦するリ・ガズィも、第4話のリ・ガズィから改造を引き継いでいる。また、エクサランスの改造は、全フレームに対応。たとえばGを改造すると、CやSも改造されているのだ。

←ナデシコBは第4話で参戦するナデシコCに改造を引き継ぎ、さらに…

←ナデシコCはナデシコへと改造を引き継ぐ。改造は無駄にはならない

↑エステバリスはすべて改造を引き継ぐ

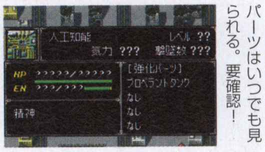
Check!▶強化パーツの効果を公開

『R』ではリペアパーツやプロペラントタンクなど、回復系パーツの使い方が重要。とくに自軍に修理、補給ユニットのいない第5話までは、それらのパーツが頼りだ。回復系パーツは容易に入手できるので、惜しまず使っていこう。

←戦艦は回復系パーツを味方ユニットに使うことが可能だ

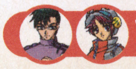
回復系パーツを敵に使用されると、入手不可能に…

敵が回復系パーツを所有している場合、その敵のHPやENが一定割合以下になると、回復系パーツを使用して自ら回復する。こうなってしまうとその回復系パーツは失われ入手不可能に。回復系パーツを持つ敵は、一気に撃破するべし。



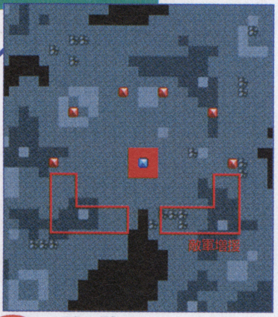
←敵が所有する強化パーツはいつでも見られる。要確認!

名称	説明
プロペラントタンク	エネルギーを全回復。使い捨て。戦艦特殊パーツ
リペアキット	HPを全回復。使い捨て。戦艦特殊パーツ
カートリッジ	全武器残弾数を全回復。使い捨て。戦艦特殊パーツ
ブースター	移動力+1
マグネットコーティング	運動性+5
高性能レーダー	マップ兵器と射程1以外の武器の射程が+1
デュアルセンサー	全ての武器の命中が+10
学習型CP	全ての武器のクリティカル補正が+10%
大型マガジン	全武器の弾数が1.5倍になる。重複不可
ENチップ	武器のEN消費を10%軽減させる。重複不可
チョバムアーマー	HP+500 装甲+100
大型ジェネレーター	最大EN+50
ソーラーパネル	毎ターン、限界ENの10%回復
シャッフルの紋章	初期配置時の基本気力が+5される
ミノフスキークラフト	飛行ユニットになり地形適応が空Aになる
スラスターモジュール	ユニットと武器の地形適応を全て宇宙Aにする
ビームコーティング	ビームコートを装備できる


ラージとミズホの『R』あれこれ

(前ページから) これってなにか変化するんですか? **ラ**:変化もなにももはや別パイロットです。撃墜数もLVも引き継ぎません。 **ミ**:えーっ! じゃあ、第2~4話のパイロットって育て損……? **ラ**:育てないと第3話あたりで苦戦するでしょうから、彼らも最低限は育て (次ページへ)

共通ルート 第1話「トライアルウェポン」



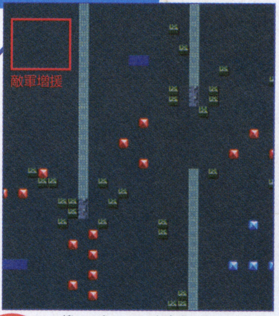
発生イベント
- 3ターン目自軍フェイズに自軍増援と敵軍増援が登場。
- 敵全滅後に、第2話以降のルート選択会話発生

➡フェアリーなら敵ユニットを一撃で撃破可能。ガンガン使おう

POINT 敵に包囲された状態から始まる。マップ左下と右下から援軍が現れるが、無理に合流を急ぐより基地上から動かず敵を迎撃しよう。基地の回復効果を利用すれば、フェアリーを多用できるぞ。

⬅基地上では地上に降りて戦うこと。高い地形効果の恩恵を受けられるのだ

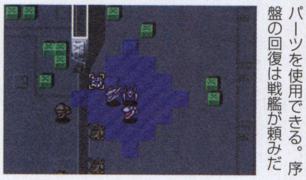
ナデシコルート 第2話「火星の後継者」



発生イベント
- 初期配置の敵が全滅すると、自軍増援と敵軍増援が登場
- 戦闘会話－「アキトVS北辰」「サブロウタVS北辰」
- 夜天光のHPが30%以下になると、北辰は撤退

➡敵ユニットはナデシコBを集中的に狙う。反撃でダメージを与えよう。EN切れに備えて、プロペラントタンクは必須

POINT 第5話まで修理ユニットが存在しないため、いかにHPとENを回復するかがポイント。各ユニットには必ずリペアキットとプロペラントタンクを装備しておき、積極的に使うことで自ら回復しよう。



⬅戦艦は他ユニットに回復パーツを使用できる。序盤の回復は戦艦が頼みだ

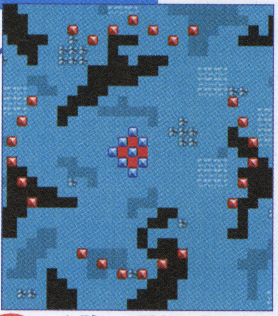
ナデシコルート 第3話「再会のレシピ」

発生イベント
- 7ターン目敵フェイズになるか、初期配置の敵が全滅すると、敵増援出現。7ターン目敵フェイズの場合、北辰が撤退していなければ、初期配置の敵はすべて撤退する
- 戦闘会話－「アキトVS北辰」「元一朗VS北辰」
- バンドックのHPが10%以下になると、バンドックとメガブーストは撤退

⬆ナデシコは5ターン目から移動可能だが、あわてて移動する必要はない。マップ奥に登場するメガノイド軍到着まで、じっくり待とう

POINT 経験や強化パーツを逃がさないためにも、バンドックが現れる前に夜天光を撃墜する必要がある。ナデシコBや高機動型ブラックサレナを前面に押し出し、多少強引に進軍していくのだ。

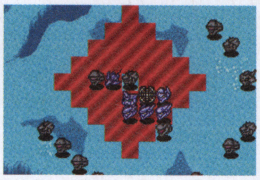
ナデシコルート 第4話「最悪の決戦」



発生イベント
- 戦闘会話「アキトVS北辰」「アキトが北辰を撃破」

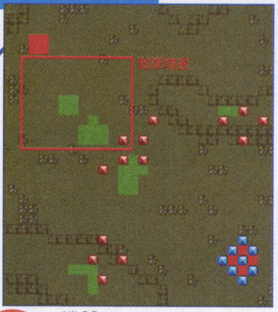
➡イベントでナデシコCは移動不可能に。ルリルリの指揮範囲内で堅陣を組み、近付く敵を確固撃破していくのが基本

POINT 四方から敵軍が押し寄せてくるが、狙いはナデシコC。反撃のグラビティブラストでどんどん敵を撃墜できるのだ。EN切れになりやすいので、あらかじめプロペラントタンクを装備しておくこと。



⬅ナデシコCの反撃で大ダメージを与え、周囲の自軍ユニットでトドメ！

ナデシコルート 第5話「『運命の選択』みたいな」

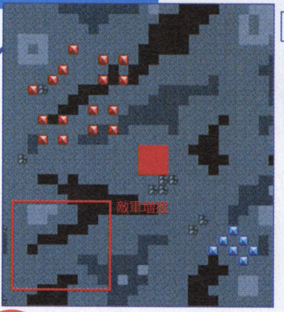


発生イベント
- 初期配置の敵が全滅すると、敵増援出現
- 5ターン目味方フェイズにナデシコは移動可能になる
- 戦闘会話－「万丈VSコロス」

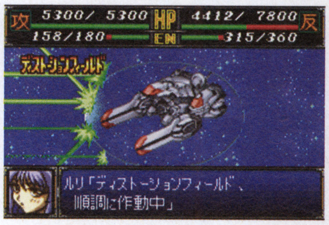
⬆ナデシコは5ターン目から移動可能だが、あわてて移動する必要はない。マップ奥に登場するメガノイド軍到着まで、じっくり待とう

POINT 左上のチューリップに向かうマップだが、ターン制限はないので、無理に進む必要はない。地形効果の高い基地上にそのまま陣取り、接近してくる敵をじっくり確固撃破していこう。

ナデシコルート 第6話「GEAR戦士・電童」



発生イベント
- 女主人公の場合、中立ユニットとしてテツジンが出現
- 男主人公の場合、エクサランスとテツジンが隣接すると、すべての敵は撤退
- 初期配置の敵が全滅か撤退すると、自軍増援と敵増援が登場
- 自軍増援の次ターン味方フェイズに、ユニコーンドリル出現
- 鳳牙のHPが30%以下になると、鳳牙は撤退

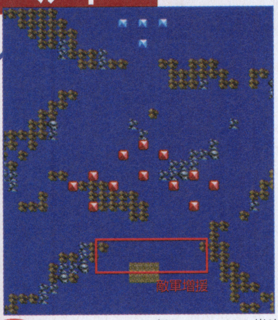


POINT テツジンやカトンボなど、頑丈な敵が多いマップだ。まずはすばやく中央の月面都市に陣取り、ナデシコを囮として配置。あとはナデシコを狙ってくる敵に、反撃でダメージを与えていく。

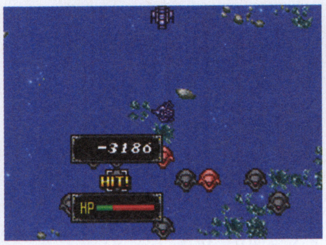
⬆テツジン×4をまともに相手にするのは困難。月面都市上でナデシコを囮にして、少しずつダメージを与える。イズミの「直撃」も有効だ

ラージとミズホの『R』あれこれ (前ページから) ておくべきでしょう。でも、なるべく撃墜数は主人公に集中するべきです。 ミ：撃墜数が50機を越えると、初期気力が＋5されるんですよね。 ラ：それだけではありませんよ。撃墜数が増えると、敵撃破時の資金にボーナスがつくのです。 ミ：わ。じゃあ、(次ページへ)

逆襲のシャア ルート 第2話「逆襲のシャア」



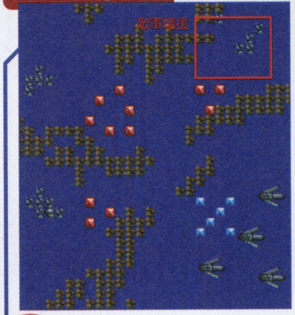
発生イベント
●戦闘会話－「アムロVSギュネイ」「アムロVSシャア」
●サザビーはHPが30％以下になると撤退



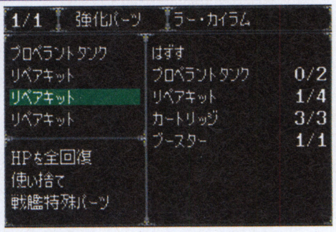
↑アムロが「集中」を使い、リ・ガズィで突入する。あらかじめプロペラントタンクを1～2個を装備しておくのが大事

POINT 7ターン以内のターン制限がやっかい。「集中」を使ったリ・ガズィを突入させて、反撃で撃破していこう。サザビーの撃破を狙うなら、リ・ガズィの攻撃とエクサランスの援護攻撃で倒す。

逆襲のシャア ルート 第3話「νガンダム」



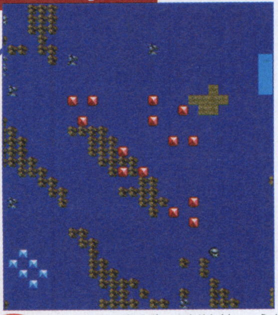
発生イベント
●5ターン目敵フェイズになるか、初期配置の敵が全滅すると、敵増援出現
●戦闘会話－「アムロVSギュネイ」「アムロVSクェス」「ハサウェイVSクェス」
●ヤクト・ドーガ（クェス）のHPが30％以下になるか、敵が5機以下になるか、敵増援が出現すると、クェスとギュネイは撤退
● バンドックのHPが10％以下になると、バンドックとメカ・ブーストは撤退



↑進軍を急ぐのに、EN切れは禁物。戦艦にプロペラントタンクを積んでおき、νガンダムやリ・ガズィのENが切れたら、すぐさま使用！

POINT クェスやギュネイはイベントで撤退しやすい。敵を5機以下にしないよう調整しつつ、ギュネイ撃破→クェス撃破と順番に狙おう。なお、5ターン目には両機とも撤退するので、進軍を急ぐこと。

逆襲のシャア ルート 第4話「最悪の結末」

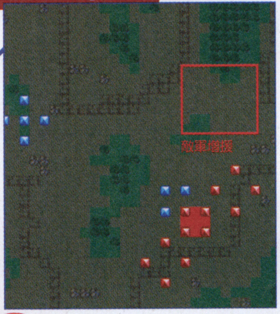


発生イベント
● 戦闘会話－「アムロVSギュネイ」「アムロVSクェス」「アムロVSシャア」「アムロVSシャアのあと、両者ともに生存」「ハサウェイVSクェス」「チェーンでクェスを撃破」「主人公VSシャア」
● チェーンがクェスを撃墜して、ハサウェイが生きていれば、チェーン死亡
● クェスを撃破した際、ギュネイが生きていればギュネイの気力＋10
● シャアを撃破した際、クェスが生きていればクェスの気力＋10

↑αアジールをチェーンで撃墜すると、彼女は死亡してしまう。両機とも「幸運」で倒したいなら、αアジールはしばらくガマン

POINT 初期配置右の隕石群に布陣して、敵を迎撃すればOK。なお、αアジールとサザビーは多額の戦利金を有する。「幸運」を持つチェーンで倒す場合は、イベントの都合上、先にサザビーを落とす。

逆襲のシャア ルート 第5話「あなたに、力を…」



発生イベント
● 敵が6機以下になると、敵増援出現
●ヴァサーゴかアシュタロンのHPが30％以下になると、ヴァサーゴとアシュタロンは撤退

↑アムロの指揮範囲も利用。基地上の地形効果も併せれば、容易に敵の攻撃を避けられる。「集中」も使っておけば、さらに効果的

POINT まずリ・ガズィとエクサランスは「集中」を使って基地上に配置。周囲を敵に包囲されているが、この2機ならまず落とされることはないだろう。反撃で敵を撃破しつつ、本隊の到着を待てばいい。

逆襲のシャア ルート 第6話「出撃!! ネオ ゲッターロボ」

発生イベント
● 2ターン目味方フェイズ、自軍増援登場
● 初期配置の敵が全滅するか、4ターン目味方フェイズになると敵軍増援出現
● 戦闘会話－「アムロVSラカン」「ガロードVSラカン」
● バットのHPが30％以下になると、バットは撤退

↑その場に踏みとどまって、付近のメカザウルスたちを相手どるのも一手。翔が「かく乱」＋「集中」を使い、敵を迎え撃とう

POINT 初期配置の自軍はわずか1機。まず凱が「気合」、翔が「ひらめき」を使い、敵の集中攻撃に備えよう。安全策をとりたいなら、ネオ ゲッター2に変形して、援軍の現れるマップ右上へと逃げよう。

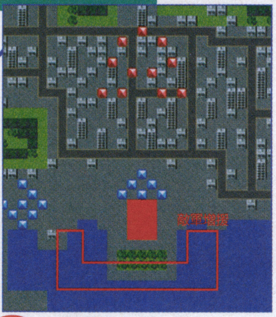
Check!▶序盤の改造はエクサランスに集中投資！

第12話までには多数のユニットが参戦するが、ここではそのなかから優先的に改造するべきユニットをピックアップしてみた。なかでも最優先で改造してほしいのが、もっとも出撃頻度の多いエクサランス。順調に資金を貯めていけば、第12話ごろには、限界近くまで武器を改造できるハズだ。こうなれば、エクサランスを囮にして反撃で大ダメージを狙ったり、エクサランスの援護攻撃で一気に強敵を撃破！ なんてことも可能になってくるぞ。他のユニットは、とりあえずスーパー系ユニットのENを4～5段階ほど改造するだけでも十分だ。

オススメユニット	改造ポイント	備考
エクサランス	武器、EN	フレームは射程距離の長いGがオススメ
リ・ガズィ	運動性、EN	長期間使い続けるアムロの愛機。EN改造は必須
ナデシコ	武器、EN	よく敵に狙われる。反撃で敵を削っていこう
ダイターン3	武器、装甲、EN	比較的早い段階で合体攻撃が可能
ザンボット3	武器、装甲、EN	ダイターン3とのタッグは超強力！
マジンガーZ	武器、装甲、EN	グレートマジンガーとの合体攻撃が魅力
グレートマジンガー	武器、装甲、EN	合体攻撃最高～
メタス	HP	貴重な回復役。一撃で死なない程度にHPを改造
ワルキューレ	武器、運動性	ミノフスキークラフト装備で超パワーアップ（？）

ラージとミズホの『R』あれこれ （前ページから）500機くらいやっつけちゃって、ついでに「幸運」使えば、もうウハウハ？ **ラ**：（ウハウハって…）いえ、残念ながらこの撃墜数ボーナスと「幸運」は重複できません。どんなエースが「幸運」を使っても、獲得資金は2倍止まりです。 **ミ**：あらら。 **ラ**：ま（次ページへ）

共通ルート 第7話「危うしマジンガー軍団!!」



発生イベント
- 初期配置の敵が全滅すると、敵増援出現
- 戦闘会話ー「甲児VS暗黒大将軍」「鉄也VS暗黒大将軍」「ジュンVS暗黒大将軍」「万丈VSエドウィン」「万丈でエドウィンを撃破」
- デモニカのHPが30%以下になると、デモニカは撤退

POINT 移動不可能なグレートマジンガーを狙って、上方向から敵軍が押し寄せてくる。リ・ガズィやワルキューレなど、移動力の高いユニットを派遣して敵の進軍を阻止し、回復の時間を稼ごう。

↑戦闘獣が相手なら、ワルキューレの出番！「集中」を使っておけば、敵の攻撃をガンガン避けられる。反撃でダメージも期待できるぞ

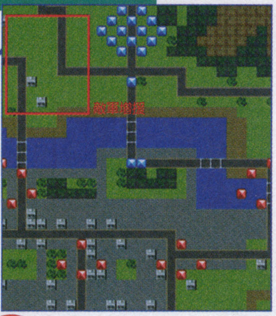
共通ルート 第8話「バンドック現る！」

発生イベント
- 2ターン目味方フェイズに自軍増援登場
- バンドックが撤退すると、自軍増援と敵軍増援が登場
- バンドックのHPが30%以下になるか、5ターン目味方フェイズになるとバンドックは撤退

POINT 5ターン目にはバンドックは撤退してしまう。貴重な強化パーツと多額の戦利金を得られるので、無理をしてでもバンドックを倒すこと。参戦したばかりのウィングゼロを敵陣に突入させるのだ。

↑時間が経過すると、バンドック内部に潜入したデュオが破壊工作を行う。イベントは見られるが、資金と経験値がもったいない…

共通ルート 第9話「炸裂！ バイパーウィップ!!」

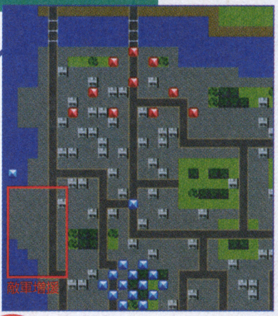


発生イベント
- 初期配置の敵が全滅すると、敵増援出現
- 2ターン目味方フェイズ、エクサランスG登場
- 戦闘会話ー「アムロVSラカン」「ガロードVSシャギア」「ガロードVSオルバ」
- ヴァサーゴかアシュタロンのHPが30%以下になると、ヴァサーゴとアシュタロンは撤退

POINT エクサランスGの初登場マップ。かなり強力なユニットなので、下方向の敵はエクサランスGとリ・ガズィあたりにまかせてOK。本隊は敵増援の出現に備えて、マップ中央付近に布陣しておこう。

↑冒頭のイベントで、電童はいきなり大ピンチ。無理に戦うよりも、「加速」を使って一気に逃走。安全な戦艦内に収納してしまおう

共通ルート 第10話「登場!! テキサスマック！」



発生イベント
- 5ターン目味方フェイズになるか、敵が5機以下になると、自軍増援と敵増援（A）が登場
- 初期配置の敵を全滅させると、敵増援（B）とレオサークルが出現
- 戦闘会話ー「雷童VS鳳牙」「ベガVS鳳牙」
- 鳳牙のHPが30%以下になると、鳳牙は撤退

POINT 敵増援はレオサークルを狙って移動してくる。レオサークルが撃破されるとゲームオーバーになってしまうので、マップ中央付近で縦長に布陣。左方向から来る敵増援を迎撃しよう。

↑特に鳳牙は、どんどん突き進んでくるのが特徴。集中攻撃で一気に撃破するのが望ましい。早くHPを30%以下にするのを心がけよう

共通ルート 第11話「私の愛馬は凶暴です」

発生イベント
- 初期配置の敵が全滅すると、自軍増援（ウイングゼロカスタム）と敵増援が登場
- デビルガンダムと初戦闘時、自軍増援（ノーベルガンダム）が登場
- デビルガンダムがマップ上にいる場合、デスアーミーの数が5機以下になると敵増援出現
- 戦闘会話ー「アムロVSデマー」「ガロードVSデマー」「ガロードVSミルラ」「ヒイロVS五飛」「ガロードVSフロスト兄弟（2人のうち、どちらか1回のみ）」
- デビルガンダムのHPが30%以下になると、デビルガンダムは撤退

POINT 最強の敵は、東方不敗が乗るデビルガンダム。高い装甲とHP回復を併せ持つ強敵なのだ。ダイターン3の「熱血」Sコンビネーションアタック＋エクサランスの援護など、最強の攻撃を叩き込め！

↑デビルガンダムの命中率と攻撃力は高い。戦い際には「ひらめき」や「不屈」が必須。これらを持たないパイロットは挑まない方が安全だ

共通ルート 第12話「さらば青春！ 戦闘獣になった青年!!」

発生イベント
- 初期配置の敵が全滅すると、敵増援出現
- 3ターン目味方フェイズ、ゲルニカスが健在なら、デモニカに隣接して自爆。鉄也とジュンの気力＋10
- 暗黒大将軍撤退時、ゲルニカスが健在なら、グレートマジンガーに隣接して自爆。グレートマジンガーのHPは10になる
- 戦闘会話ー「鉄也VSゲルニカス」「ジュンVSゲルニカス」
- 暗黒大将軍のHPが30%以下になると、暗黒大将軍は撤退
- 偽コン・バトラーVのHPが30%以下になると、偽コン・バトラーVは撤退

POINT ゲルニカスが自軍のすぐそばに配置されているが、攻撃してこないので無視してOKだ。あとは初期配置近辺に本隊とマジンガーチームを合流させて布陣。近付いてくる敵を確固撃破していく。

↑ゲルニカスは3ターン目に自爆。鉄也とジュンの気力が上がるので、一石二鳥のイベントだ。無理にゲルニカスを撃破する必要はない。

ラージとミズホの「R」あれこれ
（前ページ）あ資金ボーナスはこづかい程度に考えておいてください。塵もつもれば山となるかもしれませんが。　ミ：はーい。あ、残り時間も少なくなってきたので、今日の「あれこれ」はここまでですね。では、みなさんまた次回の攻略でお会いしましょう。　ラ：…。　ミ：もういないし！

SNK SIDEの対戦攻略

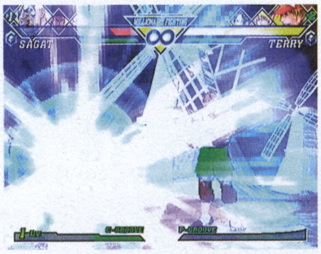
ニンテンドーゲームキューブ

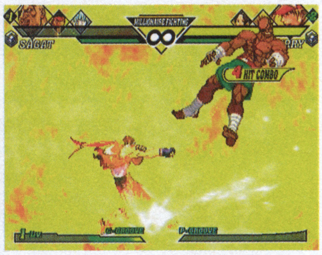
タイトル	CAPCOM VS SNK 2 EO
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	対戦格闘
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	2ブロック以上必要
備考	メモリーカード59付（キャラクターカラーデータ収録）

コマンドが難しくて…、上手い人にはかなわないから…と格闘ゲームを敬遠する必要はない！『カプエス2 EO』なら、誰もが同じレベルで、バリバリ対戦が楽しめるのだ。

必殺技のオンパレード。GC-ISMで熱き対戦！

前号に引き続き、ゲームキューブオリジナルの操作方法、GC―ISM（コマンド入力が全てアナログ対応で、Cスティックを傾けるだけで必殺技を繰り出せる）操作における対戦攻略を行っていく。今回はSNKキャラクターたちの特徴と、対戦時における戦い方アドバイス。ただし、グルーヴによる戦略の違いは自分で検証してほしい。





↑コマンドが苦手で使うことができなかった必殺技も、Cボタンユニットを傾けるだけで簡単に出すことができる。誰でも遊べる格闘なのだ

乱入戦・ボス戦のキャラ決定条件

1人用モードにおける乱入戦、ボス戦の発生条件と、真ボス戦の発生条件は前号で紹介した。ここでは、乱入戦、真ボス戦の登場キャラパターンを紹介。実は、4戦目までの挑発行動の回数によって決まっている。

挑発行動回数	登場キャラクター
1、5、9……回	①「ベガ&豪鬼（神豪鬼）」に決定
2、6、10……回	②「ギース&豪鬼（神豪鬼）」に決定
3、7、11……回	③「ベガ&ルガール（ゴッドルガール）」に決定
4、8、12……回	④「ギース&ルガール（ゴッドルガール）」に決定
0回	ランダムで①～④のどれかに決定

勝利メッセージセレクト

1人用で対戦に勝利すると、キャラクターたちの勝利メッセージが表示される。メッセージは各キャラごとにかなりの数が用意されている。対戦勝利後、勝利画面に切り替わるまでに下のボタンを押すことで勝利メッセージを選択することができるので、全て見たい人は利用しよう。

Bボタン	汎用メッセージ1	A+Xボタン	汎用メッセージ6
Yボタン	汎用メッセージ2	B+Aボタン	汎用メッセージ7
Aボタン	汎用メッセージ3	Y+Xボタン	汎用メッセージ8
Xボタン	汎用メッセージ4	Lボタン	対戦キャラとの掛け合い
B+Yボタン	汎用メッセージ5	Rボタン	チームメイトとの掛け合い

暴走してしまった2人のキャラクター。その技を堪能せよ！

殺意の波動に目覚めたリュウ

基本のモーションは、ほぼリュウと同じだが、阿修羅閃空や瞬獄殺が使えるので豪鬼にも近い。弱昇龍でけん制し、懐に入った相手を強昇龍で撃破しよう。

↑殺リュウの瞬獄殺のフィニッシュシーン

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

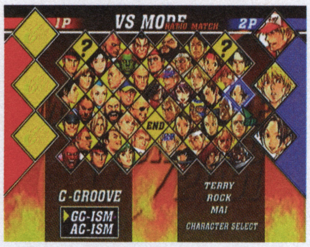
闇払いでけん制し、近づいた相手を鬼払いなどで迎撃するのが基本。3回まで連続攻撃ができる葵花、飛び込んでつかむ琴月 陰、超必殺技の八稚女をおりまぜよう。

↑狂気の暴走イオリがはなつ必殺技の八稚女

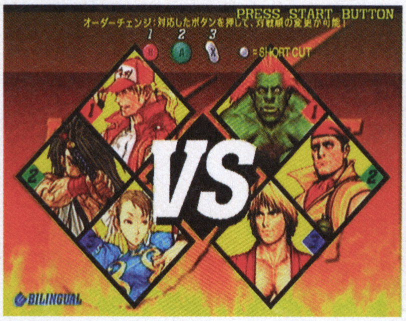
©CAPCOM CO.,LTD.2001,2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©PLAYMORE Corporation. 2002
※「CAPCOM VS. SNK 2 EO」は一部（株）プレイモアの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。※「SNK」は、（株）プレイモアの登録商標です。

SNK SIDE 22人のキャラクター別GC-ISM攻略

『餓狼伝説』『THE KING of FIGHTERS』『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』などに登場した、SNKの代表キャラ。GC−ISMで使いこなせ!

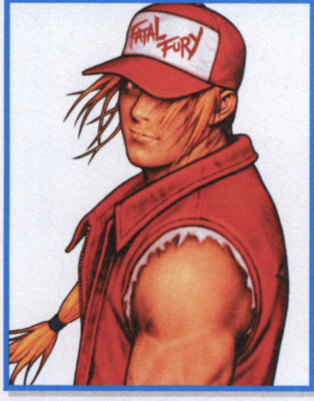


←戦闘スタイルであるグルーヴの選択やキャラクターを選択するところから対戦は始まっている。この時の緊張感がたまらなく楽しいのだ



↑キャラクターの順番を決めるのも重要な戦略だ

テリー

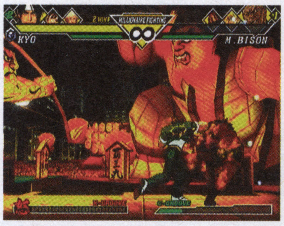


素早い動きで飛び込むバーンナックルと飛び道具のパワーウェイブ、対空のクラックシュートをワンパターンにならないように使いたい。超必はバスターウルフで。

↑飛び込むタイミングが早いバーンナックル

京

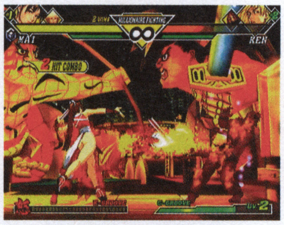
しゃがみ中パンチからリズムを作りたいが、GC−ISMの場合は失敗も多くなる。荒咬み、罪詠みからの連続攻撃も入力が難しいので、少々あつかいにくくなっている。



↑荒咬みから➡⬇↘Pで九傷へつながるが…

舞

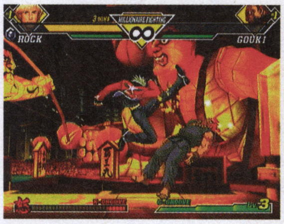
花蝶扇でけん制、龍炎舞で迎え撃ちがオーソドックス。陽炎の舞もタメの必要がないので使いやすい。超必は、反撃を受けにくい水鳥の舞か、超必殺忍蜂がオススメ。



↑距離が離れているので反撃を受けづらい

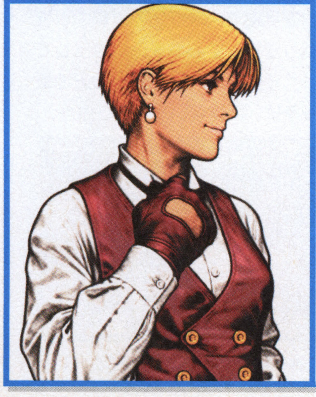
ロック

ハードエッジ、レイジランなどで飛び込み、投げ抜け不能な真空投げを狙う。また、飛び道具など以外のカウンター攻撃である、クラックカウンターも狙っていこう。

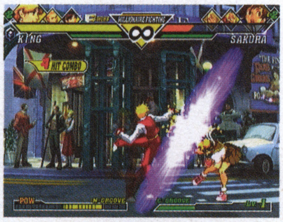


↑相手本体の攻撃にクラックカウンターを!

キング



波動拳系の飛び道具をかわしながら攻撃できる、スライディングキックとトルネードキックを利用しながら戦おう。超必は相手に当てづらいのでタイミングに注意。



↑使いどころが難しいイリュージョンダンス

ベニマル

リーチが長く、飛び込み技も多い。飛び道具はないが、雷靭拳、真空片手駒、スーパー稲妻キックなどで、けん制攻撃も可能。ガード崩しとして紅丸コレダーも有効。

↑投げ抜け不可能な紅丸コレダー

アテナ

投げ技のスーパーサイキックスルー後に、空中の相手をサイコソードで追撃。タイミングは難しいが、相手の飛び道具をvサイコリフレクターではね返すことも可能。

↑スーパーサイキックスルーからサイコソード

キム

AC-ISMなら、「構え」から派生する多数の技を使うところだが、GC-ISMの場合は非常に難しい。覇気脚からキャンセルで超必の鳳凰脚への連携を狙っていこう。

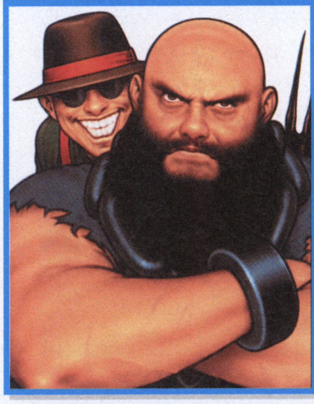
↑覇気脚のキャンセルから鳳凰脚へとつなぐ

ジョー東

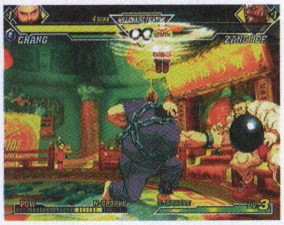
ハリケーンアッパーでけん制しつつ、スラッシュキックの飛び込みを起点に攻撃をつなげていこう。強攻撃で1歩踏み込む爆裂拳も、GC-ISMでは使いやすい技だ。

↑Lv.3専用の超必、ダブルサイクロンアッパー

チャン



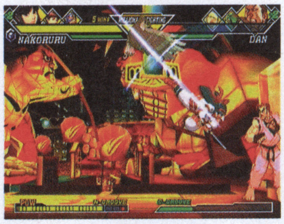
ともに行動するチョイが攻撃する場合、チョイが反撃を受けてもダメージはない。そこで、竜巻疾風斬などのチョイの技を使いながら、相手を翻弄して戦おう。



↑チョイが出ている間にも他の攻撃は可能

ナコルル

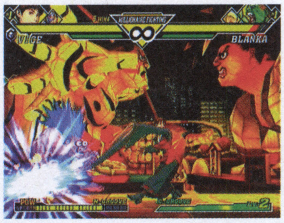
空を飛んでいる鷹のママハハを利用した攻撃が多数ある。相手の対空の餌食にならないように気を付けながら、積極的にママハハを利用した攻撃を使っていこう。



↑ママハハからの攻撃、カムイムツベ

バイス

AC-ISMでは派生技としてしか出すことのできないディーサイド・スレイヤーを一発で出すことができる。ディーサイドとともに使い分けることでかなり強力だ。



↑実質飛び道具的に使用できるディーサイド

ライデン

投げ技重視、と思いがちだが、タメずに出せるジャイアントボムやスーパードロップキックがかなり強力。けん制しながら相手のガードを誘い投げ技を出していこう。

↑離れた距離からスーパードロップキックを!

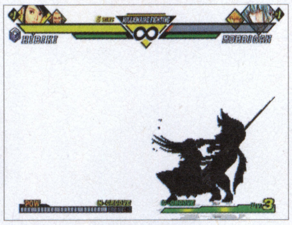
リョウ

リーチは短いが、飛び道具と対空はある。飛び込み攻撃の氷柱割りから、暫烈拳を連続で出していくと強力だ。Lv.3超必の天地覇皇拳は、出は遅いがかなり強力。

↑強の暫烈拳なら、14ヒットコンボになる

響

近寄りて斬る也、遠間にて斬る也、などカタナを使った必殺技が多い。特に遠間にて斬る也の強攻撃は、一部の飛び道具をすり抜ける特性を持つので使い慣れておきたい。



↑死を恐れぬ心也。特殊演出が見られることも

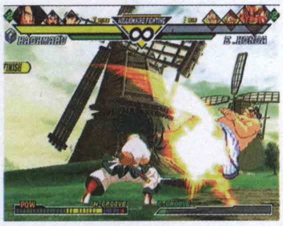
山崎

上中下段に使い分けができる蛇使いが非常に有効なのだが、GC-ISMの場合は、技のミスが発生する可能性も高い。少々使いづらいキャラクターと言える。

↑超必のギロチン。Lv.2以上が使いやすい

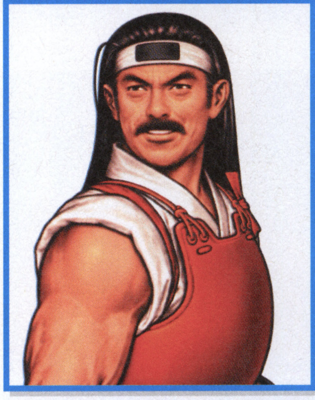
覇王丸

強力な攻撃力と長いリーチを持っている反面、スキの多い技が多い。飛び道具など、相手の出方を見ながら烈震斬などを決めて、大ダメージを与えていこう。

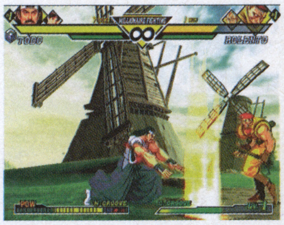


↑スキが大きいが、必殺技級の大パンチ

藤堂



多段でヒットする重ね当てが魅力。重ね当てを多用しながら相手に迫り、体崩しの強をお見舞しよう。超必は、相手の攻撃に合わせて心眼 蔓落としを使っていこう。



↑多段でヒットするのが魅力の重ね当て

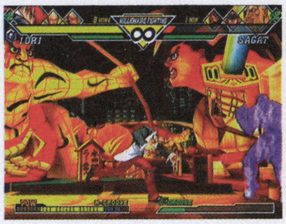
ユリ

スキは少ないが、通常技、必殺技の攻撃力が弱い。飛び道具の虎煌拳は飛距離が短く遠距離のけん制には使えない。飛び道具を抜けられるLv.3飛燕鳳凰脚を狙おう。

↑Lv.3飛燕鳳凰脚。ゲージをためて使おう

庵

闇払いを出した後に、それを琴月 陰で追いかければ、相手にプレッシャーを与えられる。また密着した間合いでは屑風で体勢を崩させて、超必を決めていこう。



↑闇払いを追いかける形で琴月 陰を出す

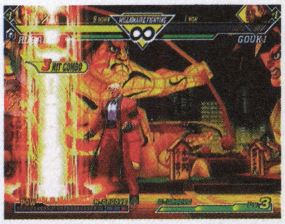
ギース

烈風拳でけん制し、飛び込んで攻撃をしかけてきた所を当て身投げで対応する。当て身投げは、上中下段と見極める必要があるので、使いこなすには熟練が必要だ。

↑相手の攻撃を受け止めて投げる当て身投げ

ルガール

コマンドが難しく初心者には使いにくかったキャラクターだが、次々と必殺技を出せるので、かなり強い。攻撃力も高く、やたらと必殺技を連発するだけでも勝てる。



↑発生速度が速いギガンテックプレッシャー

風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント

ステージ2までの「夢のかけら」収集のコツ

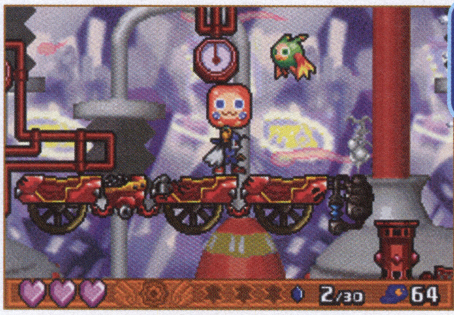
GBアドバンス

タイトル	風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	ジャンル	アクションパズル
発売元	ナムコ	プレイ人数	1人用
発売日	8月6日		
価　格	4800円		

ステージ1&2で必要となる仕掛けを解く基本テクニック

基本的な操作は変わらないが、新たな仕掛けが増えている今回の『クロノア』。序盤2ステージの仕掛けのクリア法と、「夢のかけら」を全部集めたいユーザーのための基本テクニックを伝授していく。最初のパズルステージ面は、操作の基本を覚えるためのやさしい作りになっているが、後半のステージで必要となるテクの基本となるのでしっかりと覚えておこう。

ビジョン1
←クロノアのアクションを覚える練習的ステージ



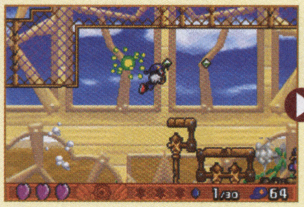
ビジョン2
←ハコを利用しての仕掛けなども登場する

① はばたきを利用して空中を浮遊しよう

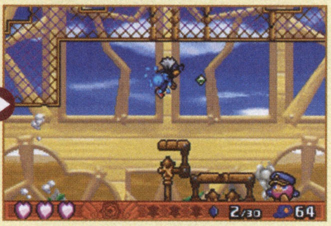
Aボタンを押しっぱなしにすることで、一定時間空中浮遊ができる。届かない場所へも行けるのだ。

Aボタン 押しっぱなし

←耳をパタパタと広げることでクロノアが空中浮遊をする



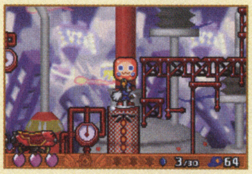
↑ジャンプから空中浮遊を利用することで、連続に連なった「夢のかけら」も



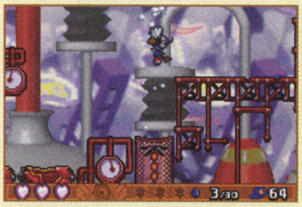
↑いっぺんに獲得することができる

② ハコを使って風による上昇を防ごう

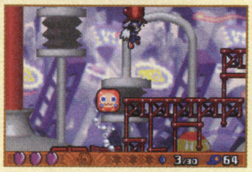
下から吹き上げる風はハコを使えばさえぎることが可能。2段ジャンプで、くぐり抜けることも！



←ハコを持っていれば吹き飛ばされない



↑通常ならクロノアの体は風に吹き飛ばされて、上空に浮かんでしまう



➡ハコで風を抑えつつ、前方へ2段ジャンプ

③ 3つのスイッチを瞬時に消しドアを開けよう

ステージ2−3のようなスイッチを消す場合は、ムゥと落下のスピードを利用し一気に消す。

←↑2段ジャンプ中に1つ消し、あとの2つは落下に合わせて風だまを当てていく。流れるような作業で消せば仕掛けが開く

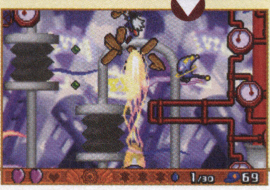
流れるように消す

④ エルビルで壊せないハコはムゥを使用

電気を帯びて直進するエルビルは、真下には移動できない。真下のハコを壊すならムゥを使おう。

上向きにしか移動できない

←エルビルは上にあるハコを壊すのに利用



↑ムゥならハコの真上で2段ジャンプするだけで、真下のハコを壊すことができる

©1997 2001 2002 NAMCO LTD.

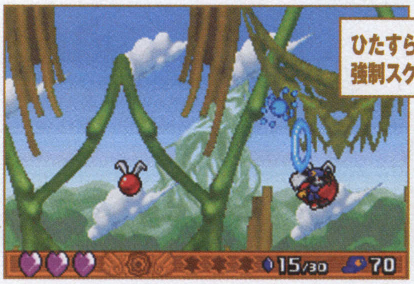
2種類のアクションステージで「夢のかけら」を取るテクニック

各ビジョンの4ステージはフロートボードを使ったステージ、7ステージは強制スクロールのアクションステージになっている。もちろんこれらのステージにも「夢のかけら」はあるのだが、パズルステージに比べると入手が難しい。基本的なテクニックのポイントを紹介していくので、あとはパターンを覚えて挑戦しよう。

フロートボードで障害物をよける

←障害物や敵が前後から迫ってくる。ただ登場パターンは同じなので、覚えてしまおう

ひたすら速く進む強制スクロール



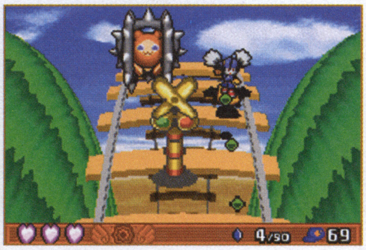
←こちらも強制スクロールのスピードは毎回変わらない。ただ1度の失敗があとで響いてくる

フロートボード　センターをキープして左右に動こう

左右のどちらか偏ったポジションにいると、反対側には即座に移動できないので、位置は常に中央をキープ。障害物をよけたり「夢のかけら」を取ったら、即座に中央の位置に戻り、次の行動に備えよう。

基本位置はセンター

↑真ん中にいれば、左右どちらにも動きやすい



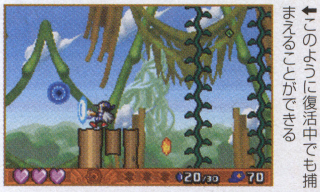
↑移動してもすぐに中央に戻るクセをつけよう

←↓低い障害物は通常のジャンプで飛び越えられる。大きなジャンプ台は、空中浮遊で我慢しながら飛び越えていこう。ギリギリで着地することができる

低い障害物はジャンプで回避

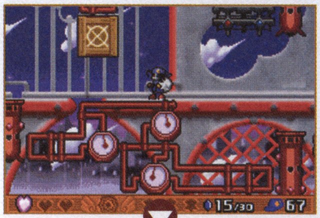
アスレチック　敵キャラは復活中に風だまを当てよう

強制スクロールといっても、前に進みすぎるとミスしやすい。ある程度距離を保って移動し、ムゥなどを利用する場合は復活中に風だまを当てて、時間を短縮するようにしよう。特にハコを壊すときは確実に捕まえよう。



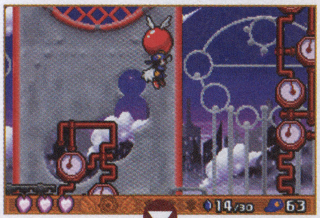
←このように復活中でも捕まえることができる

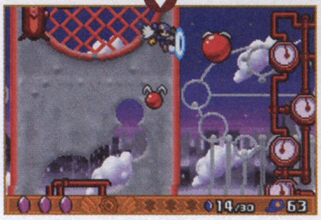
ハコが見えたら…



↑ハコの破壊は迅速に。ムゥを捕まえ損ねるとスクロールに流されるので、狙いを定めよう

グミをつかんでいるとき…





↑次のグミが見えるまで待機したほうがよい。やみくもに動くと次のグミを捕まえ損ねるぞ

クロノアのアクションRPG　11月に登場予定

GBアドバンス

タイトル	クロノア　アクションRPG(仮称)	ジャンル	アクションRPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	未定
発売日	11月		
価格	未定		

まだ画面写真や内容など、一切明らかになっていない『クロノア　アクションRPG』だが、今回はイメージイラストの入手に成功。3人(匹?)のキャラクタがシルエットで登場し、それぞれ手に武器を持っているのが特徴。この武器もどんな使い方をするのだろうか? 続報に期待しよう。

新キャラクタ登場!?

シルエットでわかりにくいが、手前のキャラクタはクロノア、右のキャラクタは今回の『風のクロノアG2』から登場しているガンツか? 手に持っている武器に独特のマークが施されているので、おそらく正解だろう。さらに奥にいるのは新キャラクタだろうか? 爆弾を手にしているがかなりの巨体。それぞれが協力するのか、ライバルなのか、謎はまだまだ多い。

←発売は11月なので、そろそろ情報が明らかになるはず

-SHAMANKING CARDGAME- シャーマンキング 超・占事略決2 ちょう・せんじりゃっけつ™

GBアドバンス

タイトル	シャーマンキング 超・占事略決2	ジャンル	カードゲーム
発売元	キングレコード	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備 考	GBA専用通信ケーブル対応
価 格	4800円		

First編のライバルのデッキレシピを完全公開!!

シナリオモード序盤を戦い抜くためのコツを伝授

主人公・ショウとなり、ライバルとカードゲームで対戦していく『超・占事略決2』。今回は、シナリオモードの序盤で出現するライバルたちとの対戦のコツや、使用するデッキの特徴などをくわしく解説する。この序盤の戦いで『超・占事略決2』の基本的なルールやプレイングを覚えていこう。

↑今回の主人公はショウ。ある日、ぐうぜんであった"マンキンカード"に夢中になる

↑カードの種類は約600種類！ 好きなカードでデッキを構築することも楽しみのひとつだ

↑カードゲーム特有のルールは少し難しいが、序盤の対戦で自然に覚えられるぞ

いろいろな方法でカードをゲット

自分の好きなデッキを構築するには、まずはカードを増やすことが先決だ。ここでは、ゲーム中にカードを増やす代表的な方法を解説する。このほかにも方法はあるので探してみよう。

おこずかいで買う

おこずかいはマップモードで9戦するごとに必ずもらえるぞ。金額は、対戦するたびに増えていくのでガンガン戦おう。カードは5枚入りのブースターが150円、40枚入りの構築済みデッキであるスターターが1280円で、ツル屋で購入できる。

ポイントで買う

ポイントはシングルカードを買うために必要。このポイントはマップモード外の勝負で勝つと3P、負けると2Pもらえる。ツル屋内での勝負では勝ちで2P、負けで2Pもらえる。

「超！楽勝！」でもらう

マップモードでの対戦のあとに表示される勝利メッセージが「超！楽勝で勝った！」になると、カードを1枚ゲットできる。カードはFirstの1番のカードから順番に入手できるぞ。

はじめてもらえるデッキ 「はじめての仏陀切りデッキ」活用法

ゲームを始めると、最初に3種類のデッキの中から、ランダムで1つもらえる。その中でも基本的な要素が詰まっていて、初心者でも使いやすい「はじめての仏陀切りデッキ」の活用法を解説していこう。

↑意外にバランスがとれているので使いやすい

デッキレシピ

●シャーマン
麻倉葉
恐山アンナ
恐山アンナ
恐山アンナ
恐山アンナ

●アタック
アタック10 麻倉葉
アタック10 麻倉葉

●必殺技
仏陀切り
仏陀切り
仏陀切り
カマイタチ

●秘技
ピンポイント
金剛返し
金剛返し
おかみパンチ

●巫術
口寄せ
脅し
乱れ撃ち
乱れ撃ち
お経
お経

●人間霊
侍/月心
忍者/ウドの万作
くの一/あやね
武将/伊達のあばれん坊

●動物霊
キツネ
タヌキ

●精霊
化け提灯

●スペシャル霊
侍/阿弥陀丸
侍/阿弥陀丸
侍/阿弥陀丸
侍/阿弥陀丸

このデッキの基本戦術

攻撃の主役は「侍/阿弥陀丸」と「仏陀切り」がメイン。序盤に「侍/阿弥陀丸」を召喚、「仏陀切り」で攻撃力を上げてダメージを相手のシャーマンに通すのが基本的な戦法だ。セカンドシャーマンの「恐山アンナ」を召喚したら、「くの一/あやね」でサポートすること。また、防御には「忍者/ウドの万作」をカベ役にして相手の攻撃を受け止めよう。危険な相手のスペシャル霊に対しては、召喚されたら早めに「お経」で場から排除してしまうこと。

←ダメージは受けるが、強力な巫術である「お経」

このデッキの発展例

カードが集まってきたら、デッキを構築しなおしてみよう。ここでは、「はじめての仏陀切りデッキ」を基本にして、さらに使いやすくなるようなデッキの例をあげてみる。

●さらに攻撃力を上げる

「仏陀切り」を2～3枚増やし「侍/阿弥陀丸」での攻撃に特化させてみよう。カウンターには「ピンポイント」を増やせばOK。また、相手の霊には「お経」で対抗しよう。デッキにない場合はシングルカードで補充する。

●恐山アンナを活用する

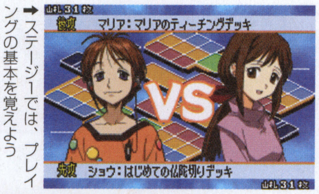
「仏壇返し」やアタックカードを増やして「恐山アンナ」を攻撃にも防御にも活用してみよう。また、どんな霊にも使える「妖雷撃」を4枚ほど入れておくと全体的な攻撃力が上がるぞ。

 ©武井宏之／集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project. ©2001,2002 KING RECORDS/GANSIS

First編で対戦するキャラ&デッキへの対策を伝授!!

ここからは、ステージ1「First編」でショウが対戦する7人のライバルのデッキレシピと、そのプレイングの傾向を解説する。また、「はじめての仏陀切りデッキ」でも対応できるような対策もあわせて説明していくぞ。ちなみにライバルのデッキレシピの中で、召喚霊のカードはランダムで変わるために具体名は記載していない。しかし、霊の種類と召喚値、数は変わらないぞ。たとえばマリアの場合、人間霊のカードは召喚値20と30の2枚がデッキに入っている、ということだ。

←ゲームが進めば前作であるGB版のキャラも登場



←ステージ1では、プレイングの基本を覚えよう

BATTLE 1 VSマリア

初戦だけあって、特に苦戦することなく勝てるだろう。「侍/阿弥陀丸」と「看護婦/エリザ」を召喚されたら「お経」で排除すれば怖いものはなくなる。

←怖いのはスペシャル霊だけ。さっさと排除だ

マリアのティーチングデッキ

●シャーマン
- 麻倉葉
- ファウストⅦ世
- ファウストⅦ世
- ファウストⅦ世

●アタック
- アタック10 麻倉葉
- アタック10 麻倉葉
- アタック10 麻倉葉
- アタック20 麻倉葉
- アタック30 麻倉葉
- アタック10 ファウストⅦ世
- アタック10 ファウストⅦ世
- アタック10 ファウストⅦ世
- アタック20 ファウストⅦ世
- アタック30 ファウストⅦ世

●必殺技
- 仏陀切り
- 仏陀切り
- 愛しのエリザよ!!
- 愛しのエリザよ!!
- カマイタチ
- カマイタチ
- カマイタチ

●秘技
- 悪魔の気まぐれ
- 悪魔の気まぐれ
- ピンポイント
- ピンポイント

●巫術
- なし

●人間霊
- 召喚値20 人間霊
- 召喚値30 人間霊

●動物霊
- 召喚値30 動物霊

●精霊
- 召喚値30 精霊
- 召喚値40 精霊

●スペシャル霊
- 看護婦/エリザ
- 侍/阿弥陀丸

BATTLE 2 VSトミ

ホロホロにこだわるトミのデッキも怖くない。スペシャル霊を排除してカウンターカードを使わせたら、「侍/阿弥陀丸」+「仏陀切り」で一気に攻撃だ。

←先に「ホロホロ」を集中攻撃しよう

オレがうわさのトミデッキ

●シャーマン
- ホロホロ
- ホロホロ
- 麻倉葉

●アタック
- アタック10 ホロホロ
- アタック10 ホロホロ
- アタック20 ホロホロ
- アタック20 ホロホロ
- アタック30 ホロホロ
- アタック30 ホロホロ
- アタック30 ホロホロ
- アタック10 麻倉葉
- アタック10 麻倉葉
- アタック20 麻倉葉
- アタック20 麻倉葉
- アタック30 麻倉葉

●必殺技
- 鬼火
- 鬼火
- カマイタチ
- カマイタチ

●秘技
- ニポポパンチ
- ピンポイント

●巫術
- なし

●人間霊
- 召喚値10 人間霊
- 召喚値10 人間霊
- 召喚値20 人間霊

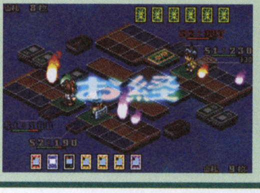
●動物霊
- 召喚値10 動物霊
- 召喚値10 動物霊
- 召喚値10 動物霊

●精霊
- 召喚値10 精霊
- 召喚値10 精霊
- 召喚値10 精霊

●スペシャル霊
- コロポックル/コロロ
- 侍/阿弥陀丸

BATTLE 3 VSメイコ

秘技の「九龍返し」とスペシャル霊の「武人/馬孫」が怖い。しかし、それさえ排除すれば、あっけないほど簡単に勝てるので、ムダに使わせてしまおう。



←「お経」は「武人/馬孫」の排除にとっておこう

勉強中メイコデッキ

●シャーマン
- 道蓮
- 道蓮
- 恐山アンナ
- 恐山アンナ

●アタック
- アタック10 道蓮
- アタック10 道蓮
- アタック20 道蓮
- アタック20 道蓮
- アタック30 道蓮
- アタック10 恐山アンナ
- アタック10 恐山アンナ
- アタック10 恐山アンナ
- アタック20 恐山アンナ
- アタック20 恐山アンナ
- アタック30 恐山アンナ

●必殺技
- 中華斬舞
- 中華斬舞
- カマイタチ
- カマイタチ

●秘技
- 九龍返し
- 中華二連撃
- おかみパンチ
- おかみパンチ

●巫術
- なし

●人間霊
- 召喚値20 人間霊
- 召喚値20 人間霊
- 召喚値40 人間霊

●動物霊
- 召喚値20 動物霊
- 召喚値20 動物霊

●精霊
- 召喚値20 精霊
- 召喚値20 精霊

●スペシャル霊
- 武人/馬孫
- 武人/馬孫

BATTLE 4 VSスミカ

スペシャル霊を排除しても巫術の「ネクロマンシー」で復活させてくる。「ネクロマンシー」を使わせるまで「お経」の使用はひかえておこう。

←ムダのないプレイングで、けっこう手強い

これから強くなるのよデッキ

●シャーマン
- ファウストⅦ世
- ファウストⅦ世
- 麻倉葉
- 麻倉葉

●アタック
- アタック10 麻倉葉
- アタック10 麻倉葉
- アタック20 麻倉葉
- アタック30 麻倉葉
- アタック10 ファウストⅦ世
- アタック10 ファウストⅦ世
- アタック20 ファウストⅦ世
- アタック20 ファウストⅦ世
- アタック30 ファウストⅦ世

●必殺技
- 仏陀切り
- 仏陀切り
- 愛しのエリザよ!!
- 愛しのエリザよ!!
- 愛しのエリザよ!!

●秘技
- 悪魔の気まぐれ
- 悪魔の気まぐれ
- ピンポイント
- ピンポイント

●巫術
- ネクロマンシー

●人間霊
- 召喚値10 人間霊
- 召喚値20 人間霊

●動物霊
- なし

●精霊
- 召喚値10 精霊
- 召喚値20 精霊
- 召喚値20 精霊
- 召喚値20 精霊

●スペシャル霊
- 看護婦/エリザ
- 看護婦/エリザ
- 侍/阿弥陀丸

BATTLE 5 VSシュン

攻撃力の高さはもちろん、「仏壇返し」や「金剛返し」でダメージを跳ね返してくる。シャーマンに付加カードがついているかどうかを確認しながら戦おう。

←付加カードがあったら早めに使わせよう

アンナってかわいいよデッキ

●シャーマン
- 恐山アンナ
- 恐山アンナ
- 麻倉葉
- 麻倉葉

●アタック
- アタック10 恐山アンナ
- アタック10 恐山アンナ
- アタック10 恐山アンナ
- アタック20 恐山アンナ
- アタック20 恐山アンナ
- アタック30 恐山アンナ
- アタック10 麻倉葉
- アタック10 麻倉葉
- アタック20 麻倉葉
- アタック20 麻倉葉
- アタック30 麻倉葉

●必殺技
- 仏陀切り
- 仏陀切り
- 仏陀切り

●秘技
- 仏壇返し
- 仏壇返し
- 金剛返し
- 金剛返し
- おかみパンチ

●巫術
- なし

●人間霊
- 召喚値20 人間霊
- 召喚値30 人間霊
- 召喚値30 人間霊
- 召喚値30 人間霊

●動物霊
- 召喚値20 動物霊

●精霊
- 召喚値10 精霊
- 召喚値10 精霊

●スペシャル霊
- 侍/阿弥陀丸
- 侍/阿弥陀丸

BATTLE 6 VSメイコ

秘技カードに必殺技カードが多く、後手に回ると壊滅的なダメージを受けてしまう。まずは、どちらかのシャーマンに集中攻撃をしかけて倒してしまおう。

←スペシャル霊の排除のタイミングを考えよう

メイコの蓮研究デッキ

●シャーマン
- 道蓮
- 道蓮
- ファウストⅦ世
- ファウストⅦ世
- ファウストⅦ世

●アタック
- アタック10 道蓮
- アタック10 道蓮
- アタック30 道蓮
- アタック30 道蓮
- アタック30 道蓮

●必殺技
- 中華斬舞
- 中華斬舞
- 愛しのエリザよ!!
- 愛しのエリザよ!!
- 妖雷撃
- 妖雷撃
- 妖雷撃

●秘技
- 悪魔の気まぐれ
- 悪魔の気まぐれ
- 中華二連撃
- 中華二連撃
- 九龍返し
- 九龍返し

●巫術
- なし

●人間霊
- 召喚値40 人間霊
- 召喚値40 人間霊

●動物霊
- 召喚値30 動物霊

●精霊
- 召喚値40 精霊
- 召喚値40 精霊

●スペシャル霊
- 武人/馬孫
- 武人/馬孫
- 看護婦/エリザ
- 看護婦/エリザ

BATTLE 7 VS博士

序盤からガンガン攻撃するだけでなく、こちらのプレイングに完璧に対応してくる強敵だ。早めに「麻倉葉」を排除しておけば勝ち目が出てくるぞ。

←必ず霊に必殺技をつけて攻撃してくる

博士の基本的指南2デッキ

●シャーマン
- 麻倉葉
- ファウストⅦ世
- ファウストⅦ世
- ファウストⅦ世

●アタック
- アタック10 麻倉葉
- アタック10 麻倉葉
- アタック10 麻倉葉
- アタック20 麻倉葉

●必殺技
- 仏陀切り
- 仏陀切り
- 仏陀切り
- 妖雷撃
- 妖雷撃
- 妖雷撃
- 愛しのエリザよ!!
- 愛しのエリザよ!!

●秘技
- 悪魔の気まぐれ
- 悪魔の気まぐれ
- 金剛返し
- ピンポイント

●巫術
- なし

●人間霊
- 召喚値30 人間霊

●動物霊
- 召喚値30 動物霊

●精霊
- 召喚値20 精霊
- 召喚値30 精霊
- 召喚値30 精霊

●スペシャル霊
- 侍/阿弥陀丸
- 侍/阿弥陀丸
- 侍/阿弥陀丸
- 侍/阿弥陀丸
- 看護婦/エリザ
- 看護婦/エリザ
- 看護婦/エリザ

超魔界村R CHOHMAKAIMURA R

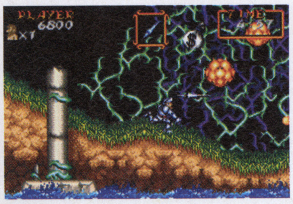
前半4ステージの強敵ボスをピンポイント攻略

GBアドバンス

タイトル	超魔界村R	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中		
価格	4800円		

攻撃の基本を覚えてステージ4までのボスにチャレンジ

かなり歯ごたえのある今回の『超魔界村R』は、やみくもに進んでもクリアすることは難しい。武器と魔法の使い分け、ステージに合わせた武器選択、そしてボスの弱点など、覚えておきたいポイントは数多くある。今回は「オリジナルモード」のボス戦に焦点を絞ってステージ4までを攻略。クリア直前でため息をついていた人も、コツをつかめば大丈夫！



⬅ステージ序盤から、激しい攻撃の連続

2段ジャンプの攻撃は強力

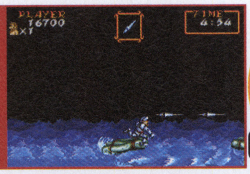
通常の攻撃よりも、2段ジャンプ中に攻撃したほうが攻撃力が高い。クルッと回転して攻撃すれば成功。空中にいる敵と戦うときなど状況に応じて使い分けていこう。

⬆ステージ1のボスとの対戦。基本がジャンプ攻撃になるので、2段ジャンプの回転投げをねらって攻撃していこう

ステージにあった武器を選択

登場する武器は全部で7種類。魔法の効果なども考えながら、そのステージに合ったものを選ぶとよい。基本は直進するヤリかナイフ、場合によってボウガンを使おう

ステージ1～3



⬅アーサーの標準武器でナイフより威力大

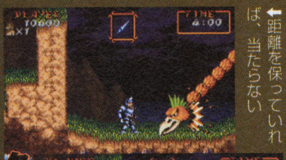
ステージ4

⬅斜めに投げられる。ボス戦で効果を発揮

STAGE 1 一定の距離を保ちジャンプ攻撃

近寄りすぎると伸びてくる首の餌食になるので、一定の距離をキープして回転投げの攻撃が基本。伸びてきた首は通常攻撃で一気にたたみかけよう。口から吐き出すタマゴは、距離が保たれていれば心配ない。

➡怒らせると首をめいっぱい伸ばして攻撃してくるコッカトリス



⬅距離を保っていれば、当たらない

STAGE 2 波の動きに合わせて一気に連打

上下に揺れる波の動きに合わせて、弱点の顔をねらう。またタイマツの魔法を使うと、アーサーの周りを回転する魔法珠が、ボスが放つ巻貝を防いでくれるので、楽に戦うことが可能。その際は近距離戦で勝負。

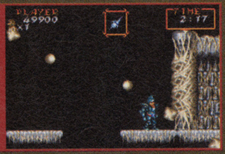
➡巨大なフジツボといった感じのボス。他のボスに比べると倒しやすい

⬅ボスの顔と波の高さが合ったら攻撃

➡タイマツの魔法を使い、近づこう

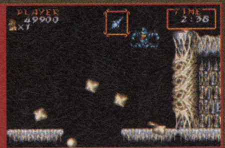
STAGE 3 安全地帯で吐く岩の回避に専念

上の場合



⬅元々いた安全地帯にいれば大丈夫

左右の場合

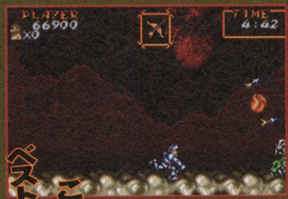


⬅岩が見えたら2段ジャンプで避ける

ゴールの扉の手前でデスクローラーが回転するのだが、この中心部が安全地帯。回転したら左右にヤリを投げ、デスクローラーの頭をねらう。岩を吐いたら避けていこう。

➡回転と岩吐きの繰り返しなので、岩の避け方のコツをつかめば安心だ

STAGE 4 頭が見えるほどスクロールして攻撃



⬆この画面のように、ちょうど顔が見えるか見えないくらいが基準。ボスも動くので、その動きに合わせて距離を保つように

離れた場所から攻撃し、画面から3つの顔が見えるくらいがベストポジション。ボウガンを持っていれば、効果的に攻撃できるので、比較的早く倒せる。しゃがみ攻撃なども使っていこう。

➡3つの首を持つドラゴンがヒュードラ。分裂して竜人に変化する特性がある

©CAPCOM CO.,LTD.1991,2002 ALL RIGHTS RESERVED

VIRTUA BEACH VOLLEYBALL
BEACH SPIKERS™

VSモードでの対戦で勝つ チーム選択と基本テクを伝授

コンピュータ戦で腕を磨いたら、友達と対戦したくなる人も多いはず。今回は「VSモード」の「ビーチスパイカーズ」で、ミスを減らして試合に勝てるテクニックを伝授。

『ビーチスパイカーズ』は、コントロールスティックと2つのボタンだけで楽しめるので操作自体は難しくない。試合中は自分のミスを減らして、相手のミスを誘うテクニックが必要になってくる。基本的にはサーブとスパイクで調節するパワーメーターと、ボールの落下地点にすばやく入るスピードが重要といえるだろう。

初心者はレベルの高い国を選ぼう

選択できるチームは、全部で16ヵ国。各チームの実力は均一ではなくそれぞれ(SS〜B)までランク付けされている。唯一SSクラスのブラジルは、スパイクも強く、初心者にも使いやすいチームだ。

↑実際のビーチバレーでも強豪の2カ国

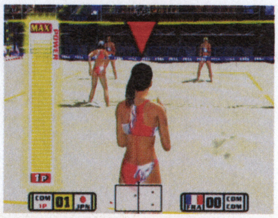
全16ヵ国のレベル

アメリカ(S)	カナダ(B)
ブラジル(SS)	メキシコ(B)
オーストラリア(S)	タイ(B)
スペイン(B)	ニュージーランド(A)
日本(A)	中国(A)
イタリア(A)	ドイツ(A)
フランス(A)	イングランド(B)
キューバ(S)	ジャマイカ(B)

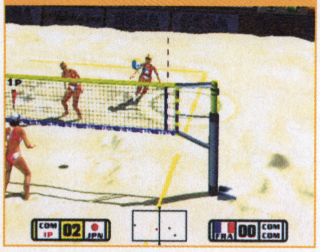
ブラジル・キューバがおすすめ

2種類のサーブでスペースをねらえ

サーブは3種類あるのだが主に使うのは、狙いがつけやすい通常のサーブと、速く打てるジャンピングサーブの2種類。パワーメーターのタイミングを合わせて、パワーMAXで打てるようにしておこう。


←上下に動くメータに狙いを定めてサーブを打つ

コースをねらいたいとき


↑コースのライン上を狙うとミスを誘いやすい

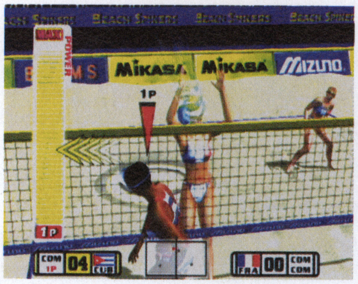
速いサーブを打ちたいとき

↑相手が前衛ぎみのときは思い切って狙え

初心者でも試合に勝てる短期集中特訓攻略

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ビーチスパイカーズ	ジャンル	スポーツ
発売元	セガ	プレイ人数	1〜4人用
発売日	発売中	メモリーカード59	3ブロック
価格	6800円		


↑強烈なスパイクが相手選手の顔面へ！

↑勝って抱き合えるようにがんばろう！

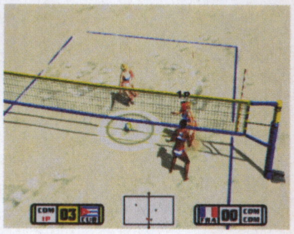
パワーメーターの強弱で緩急をつけよう

パワーメーターの低い位置で打てば、試合の流れに緩急がつくので相手のタイミングをはずせるボールが打てる。超弱フェイントなどは、ポイントで使うと効果的。

サーブ

スパイク

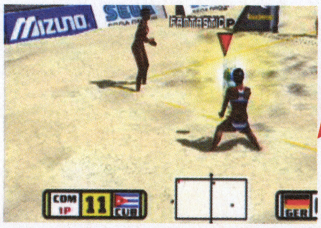
パワーを減らしてフェイント


↞↑低い%で打ち、フェイントを使えば真下に落ちるような球になる。通常のフェイントよりも落差が大きいので、フェイントを警戒していた前衛の選手も、思わずタイミングをはずしてしまう

トスを速く処理してスパイクで挽回

レシーブに失敗してもパートナーがネットに近い場所にいれば、トスで挽回することが可能。

←思わず転んでしまうようなレシーブをしても、ボールが高く上がれば前衛にいける時間を稼ぐことができる



↑→高く上がったボールは、パートナーがナイストス。「ファンタジック」の表示が出れば、MAXスピードのスパイクが打てる

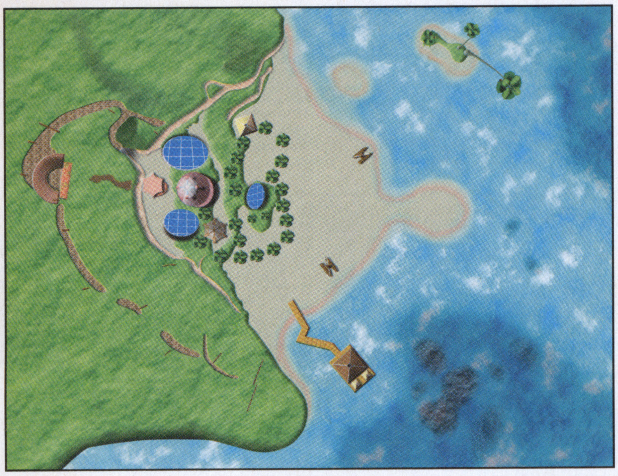
©SEGA-AM2/SEGA,2001,2002

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

スーパーマリオサンシャイン

9月5日ごろ発売決定!



この夏の目玉ともいえる『スーパーマリオサンシャイン』の攻略本が、いよいよ9月5日ごろに発売決定!! 今回の攻略本は「Nintendo DREAM」の『マリサン』攻略班がそのまま引き継ぎ、クオリティの高い内容を目指します。現在、鋭意製作中ですが、今回の舞台となる「ドルピック島」をさまざまな角度から詳細マップを書き起こし、各ステージにあった見やすいものを、攻略にからめて掲載していきます。また、各ステージの謎解きをフォローすることはもちろん、マリオの多彩なアクションの解説、ゲーム中に登場するすべての「シャイン」取得方法など、プレイヤーの知りたい情報をすべて盛り込んだ、贅沢な攻略本がもうすぐ完成。どうぞご期待ください。

ドルピック島のマップを完全書き起こし!

マリオのスーパーテクニック

今回の『マリオ』は、自分自身のアクションに加え、装着するポンプを組み合わせることで、さまざまなアクションが可能になる。基本的なアクションだけでなく、ジャンプ、そしてポンプを使ったアクションを解説していき、各ステージでの使いどころをレクチャーする。また攻略班が編み出した、禁断のテクニックも披露!

全シャイン完全ゲット

汚されてしまったドルピック島をきれいにして、「シャイン」を集めるのがマリオの目的。基本的にはステージやイベントクリアすることで手に入るのだが、すべてを集めるのはなかなか難しい。もちろんこの攻略本では、すべてのシャインのゲット方法を解説。取りもらしたシャインをすぐに回収できるぞ!

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円

NINTENDO64

パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこ ウキウキカーニバル	950円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ 販売業務課:03-3262-7544
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

スーパーマリオアドバンス

A5版146ページ 933円

2本の収録タイトルを目的別に完全レクチャー

「スーパーマリオUSA」では全コースをCGマップで再現し、あらゆるアイテムの場所を完全網羅。きのこ、Aコイン、ヨッシーのたまごが全部取れる! 「マリオブラザーズ」では4人対戦で勝てるテクニック&戦法を完全解説。

スーパーマリオアドバンス2

A5版208ページ 1000円

見やすい横長誌面構成 全69コースの早わかりルート

歯ごたえのあるアクションを克服するために、「テクニック重点ナビ」と「ルート重点ナビ」の2種類の攻略方式を採用。またルイージでプレイした場合のポイント解説コラムも収録。横長のワイド誌面で見やすい構成。

GBAの『マリオ』シリーズもよろしく!

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2002 Nintendo・©1983-2001 Nintendo・©1983,2001 Nintendo

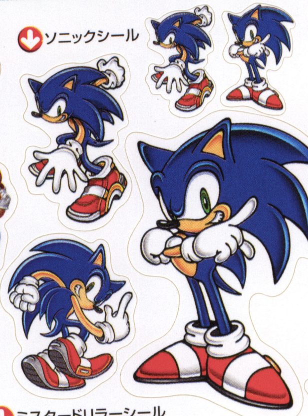
Nintendo DREAM 特製シール Vol.73

カレンダーに貼ろう！

Nintendo DREAM は月2回刊
Vol.74は8月21日発売！

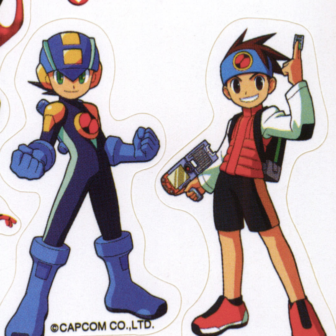
マリオシール

ソニックシール



クラッシュ・バンディクーシール

ロックマン エグゼシール

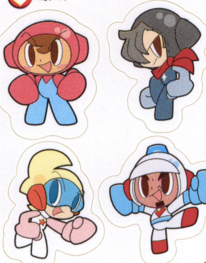


©CAPCOM CO.,LTD.

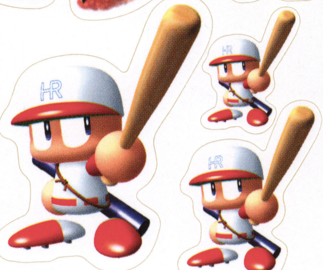
©CAPCOM CO.,LTD.

風のクロノアシール

ミスタードリラーシール



パワプロクンシール



「セガ魂」連動アイアイシール

『スーパーマリオサンシャイン』

アイラヴシール

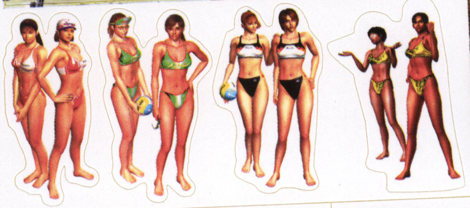
I L♥VE LINK

I L♥VE LINK

I L♥VE LINK

あいらぶ♥ちんくる

Vol.72「セガ魂」SEGA-AM2 対戦勝利記念『ビーチスパイカーズ』



『CAPCOM VS. SNK 2 EO』シール

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE オールスターベースボール 2003

NINTENDO GAMECUBE 極 麻雀DXⅡ ～The 4th MONDO 21 Cup Competition～

NINTENDO GAMECUBE ZOIDS VS.

NINTENDO GAMECUBE ミッキーマウスの不思議な鏡

I L♥VE Nintendo DREAM

あいらぶ♥ Nintendo DREAM

Nintendo DREAM

Nintendo DREAM

©2002 Nintendo ©SEGA / SONICTEAM "Crash Bandicoot Advance" interactive game ©2002 Universal Interactive,Inc.Crash Bandicoot and ralated characters are TM and © of Universal Interactive,Inc.Published and distributed by Konami Corporation.All rights reserved. ©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 2001 2002 NAMCO LTD. ©1999 2000 2001 2002 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©2002 Konami Computer Enterrainment Osaka ©AMUSEMENT VISION / SEGA 2001,2002 ©SEGA-AM2 / SEGA 2001,2002 ©CAPCOM CO.,LTD.2001,2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©PLAYMORE Corporation. 2002

学校法人ニンドリ学園

ドキ！マリオだらけの水泳大会

町中で「『マリサン』っていいよねー」と話していると、まわりの人には女の子の話をしているように思われるんじゃないかとヒヤヒヤどきっチョしませんか？　てなわけで、今週は超大型連載まんがががスタートしてますよん！（担当かややん）

●変わりすぎて苦労しました。本屋で、「ニンドリどこ？ないやん」とかいって。

【兵庫県／村崎えふぃさん】

──出来上がった本を見て編集部一同もビックリでした。こんなぶ厚いんかい！つって。でもでも、こんなボリュームで本が作れるのも『マリオサンシャイン』でGCがグイグイと盛り上がっているからなわけで。これからも、みんなをビックリさせるためにがんまりまっす。

●ニンドリがファ○通みたいになっててとてもガッカリしました。

【広島県／ギガ朗さん】

──う、そう思われてしまったか。作ってる僕らには全然そんな気はないんだけども…。読者の要望（攻略ほしい！）とかニンドリらしさ（前号でいうと、WE LOVE MARIO!特集とか読者コーナーとか）を組み合わせた形で作ったのがリニューアル第1弾の前号です。今号でも新しいマンガがスタートしますし、いろいろ手を加えていく予定なので期待しててくださいね。基本はLOVE！です。

●学園にフリートークコーナーを作ってください。

【埼玉県／希有渓さん】

──ここがフリーな話題のコーナーなんすけど…。どんな話題でもOKっすよん。ていうか、学園宛の投稿以外でも、アンケートハガキに書いてある面白いご意見を載せてたりしてます。

●けっこう前に、私の部屋に小さなゴキが大発生しました。全部仕留めましたが、『どう森』気分です。怖かった…。

【神奈川県／刻樹勇騎さん】

──もしかして仕留めかたも『どう森』な方法だったとか…。まさか…。

（新潟県／なるまきうずこさん）編集者サービス、ありがとうございます。十分堪能させていただきました（笑）

（和歌山県／真咲ねむさん）タイトルも発売日も決まって、ファンもホッとひと安心の『ポケモンルビー／サファイア』。…って、ジョニーがゲットされてるよ！

（大阪府／コルディケプスさん）ジョアンナの水着、GC版で登場したらめっちゃセクシーかも…。エルビスは遠慮しておきます（笑）

（広島県／フリージアさん）お別れで…。Nスタをやってたメンツもいますので、これからは姉妹揃ってニンドリを読んでやってくださいね

今週の目標

人ん家の塀ではカベキックを控える

【神奈川県／へーいほーさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●麹町の「麹」を「麺」と読んでしまった人は私だけではないはずっ!!

【埼玉県／海馬鳴波さん】

●うちの近くのリサイクルショップに金のマリオ像が2体も売られていますが…。そして値段は1万2000円くらいだったと思います。

【東京都／霜川ユキさん】

●中国にヘイホーという町があるんですケド？

【福岡県／T.3さん】

●この前、友だちに「キャプテン・オリマーに似てるね」と言われた…。2頭身じゃないのに…。

【北海道／チェリー〜♪さん】

●『スマブラDX』のガノンドロフが勝ったときに出す剣は、どこに隠し持ってたの？　あと、強そうなのになんで使わないの？

【富山県／ヒャクテンファルコンさん】

●そういえばアンケート集計部はどうしたの？　新人さんは？

【秋田県／どうもーさん】

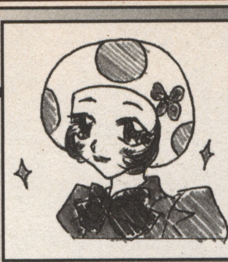
──えっと、彼はアンケート集計を担当する者の命ともいえる手首を壊してしまい、再起不能に陥ってしまいました（感涙）。彼の意思は巻頭のヘッドラインに息づいとります。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

スマブラコンサート抽選の結果。高島○ トランセル○ かややん× 誰か同情しておくれ…

今週の日直さん



名前：キノピオリーノ
特徴：毎日ニンドリ学園の花壇で水やりをしている。
趣味：読書、花のお世話
特技：胞子を飛ばす

【福岡県／庄山幸希さん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●母は「ゲームってイヤだよねー。機械ばっかり増えて」といい、GCとGBAを買ったらN64を捨てると言っています。そーゆう母は『かまいたちの夜』が欲しくして、父に「パパー♪コレ欲しい～」と10代のような喋りかたでねだっています。

【埼玉県／クレイドLOVE。さん】

●『マリオ64』のとき赤ちゃんだった息子に、『マリオサンシャイン』のことで後ろからいろいろ口出ししていたら、「もーママうるさいなー。黙っててよ！」と言われた（買ってきたのは私なのに全然分かってくれない…。コントローラ取り合いです…）。

【埼玉県／ひろやママさん】

●息子がリンクを操作しているとき、剣で岩をガンガン叩いているのを見るとつい、「刃こぼれするからやめなさい」と叱ってしまう。

【静岡県／山本直美さん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●この前、愛しのリンク様になぜだか冷凍焼きオニギリでボコボコ殴られる夢を見ました。彼がその青い瞳に宿していたのは紛れもない殺意そのもの…悲しかったです。ちっとも痛くなかったけんども。

【E-Mail／ひがわらじゅんこさん】

●大変寝苦しい夜に見た夢なんすケド、果てしなく広い砂漠を歩いていた私は、なんと前方にわが家を発見！　「やったー！」と勢いよく玄関を開けたら、一家全員スリッピーになってました。なにやら雨乞いの儀式もやらされました。怖かった～。

【滋賀県／月影湯んさん】

●ワンワンが工事現場にいて、助けてあげたら次の日人間になっていた。夢なんだけど。

【長野県／ティンクルベボさん】

●夢の中でなんかに追いかけられてて、ポンプで飛んで逃げました。

【佐賀県／立憲改新党員さん】

●いきなりミュウツーがすごいケガをしていたので看病していたら、これまたいきなり家が火事になった。つーかミュウツー、自己再生は？

【奈良県／アジアっ子さん】

●ピクミンの集団（しかもデカイ）に襲われていたら、エポナに乗ったリンクが助けてくれた。その後2人乗りで家まで…♪

【和歌山県／加々見さん】

オニが村のお宝自慢

Treasure No.25

『マザー』なそっくりさん

鶯谷にて、ネスのそっくりさんを発見しました。後ろの2人は誰なのか不明です。

【神奈川県／プロピレンKさん】

――ナイス！　こーゆーの大好きです。カラーでお見せできないのが残念ですが、服の色から帽子から、まんまネスくんです。

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（リンクっぽい帽子、とかね）も大歓迎ですよー。

助けて！ゲーム救急隊

●最近、よーやく『黄金の太陽 開かれし封印』をやり始めました。オープニングイベントが終わり、スクレータと山へ登ることになったのですが、許可が出なくて登れません。どうか教えてください！

【北海道／ささのはさん】

――山への入口にいる人が通してくれないだよね。これ、許可は誰からも出ないので、監視してる人の目を盗んで通らなくっちゃいけないのだ。

●どーか！　SFC版『スターフォックス』のブラックホールの行きかたを教えてー！　お願いしまーす！

【大阪府／黒犬舞犬さん】

――LEVEL1のアステロイド中盤で、3つ出てくる赤い隕石を全部打ち落とせば行けるぞ。でも、隕石はできるだけ近づいたときに壊さないといけないらしい。ちなみにブラックホールはアイテムがいっぱい出てきてボーナスステージな感じだぞ。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ ゲームキューブとGBアドバンス、どっちのほうが好き？

・キューブ・

●これから輝く期待の星だから!

【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●名作揃いだし画面もキレイ。絶対ゲームキューブ！

【愛媛県／キャンディさん】

●テレビっていう大画面で見られるからね！（ウチは小さいんですけど…）

【栃木県／まるいカービィさん】

●GCのネコ目リンクに惚れちゃいましたから！　早く遊びたいよう…。

【徳島県／さんぶんのさん】

●宮本さん、今GCのほうに全力投球中だし、やっぱり宮本さんのゲームを遊ぶなら！

【神奈川県／死ねしねさん】

・GBA・

●あのお手軽さ、画像の美しさ!電車の中でも車の中でも宇宙でも（？）どこでも遊べます！

【静岡県／効果音さん】

●ゲームキューブは外で遊べないから。

【宮城県／ミントさん】

●GCは持ち運びに不便だよね。

【静岡県／ひざしさん】

●めっちゃお手軽に対戦できるし♪　データ交換のイベントとか、凄い盛り上がりますよ！

【東京都／マジバゲさん】

●GCよりも、いろんなメーカーが魅力的なソフトを出してるから。スクウェアも出すしね。

【青森県／にゃんだーさん】

―というわけで、集計の結果は以外なくらい差がついてGBアドバンスの勝利でした。「画面がキレイ」「ボリュームがある」家庭用よりも手軽な携帯機が好き、という人が多かったです。あ、あと「GBAなら持ってる」って人も。ひょっとしたら、これと同じ質問を半年後（『ゼルダ』発売後）にすると、GCが逆転したりするのかもね。では、次回のお題です。

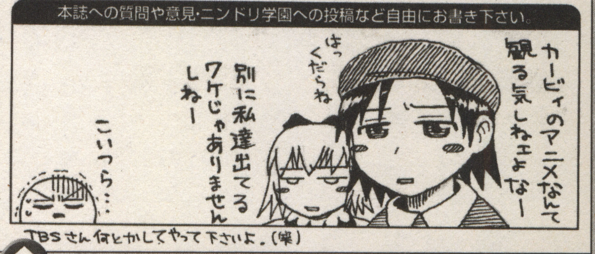
緑のLといえば、ルイージ、リンク、どっち?

Vol.75→8/20締切り　**（京都府／蒼鷹隼さんからのリクエスト）**

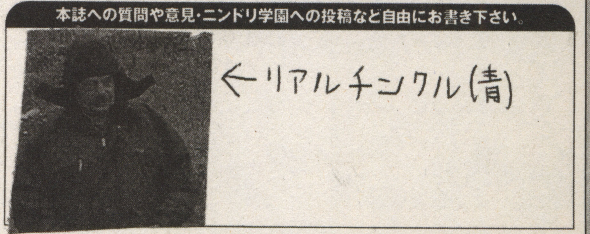
です。人気者同士の緑王決定戦、熱いご意見お待ちしておりまする〜。

一発！芸達者!!

史上最重のニンドリで手首が腱鞘炎になった人続出とか（嘘）【静岡県／ラム若さん】



リボンたちの気持ちは分かる！でもあの世界だと浮きそう…【千葉県／小川零戦さん】



わはははははは。妖精さんだ妖精さんだ！ 緑の兄弟？ 【愛知県／ピ偶民さん】

「マリサン」のヒマワリさんが愛おしくてたまりません。抱き枕化希望

ああ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●チャットをやっているときに「ニンドリャー！」と言ってみたらみんなに無視された。

【岐阜県／ピク民族さん】

●最近、夕立がありました。その時、網戸にしていたおかげで、窓際に置いてあった昔のニンドリの一部が濡れてぐしょぐしょに…。ものによっちゃあシールがえらいことに…。自分がびしょ濡れになるよりつらかったです…。

【福島県／リーフォスさん】

●ニンドリを学校へ持っていって、先生の目を盗んで読んでいたら見つかってしまい、ひどく絞られた。

【埼玉県／涼風さん】

―授業中はいかんでしょ…。休み時間に同級生へ宣伝するならよし！（？）

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の15日ごろ、21日発売号がその月の1日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

突発特別付録

切り取ったりコピーしたりして、ニンドリ学園への投稿にご使用くださいませ（後ろのページは投稿記事があるので切るときは注意ね）

青春64きっぷ

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「
ニンドリ学園
」係

あなたん家⇔ニンドリ学園　2002.08.06発行

意見のある人、手を挙げて!

移植に手が出ない…

【宮城県／FINさん】

最近、SFCのゲームの移植をよく見かけるようになりました。GCやGBA、他機種などに過去のゲームを移植することは悪いことだとは思いません。そのゲームが発売した頃にできなかった方々に、昔のゲームの面白さを知ってもらえる素晴らしいことです。

ただ、それはあくまで「できなかった人達」は、です。自分のようにSFC全盛期に遊んだ人間から見ると、どうしても購入に至ることが出来ません。一言に移植と言っても、追加のイベントがあったりシステムの改良など見るべき所はあります。けれども、昔遊んだものにまたお金を出してまで購入すべきか、と聞かれても素直に首を縦に振ることができません。

ファンの方々には関係ないのかもしれませんが、自分としては（メーカーの都合もあるでしょうが）低価格にするなどの処置を取ってもらいたいものです。そうすれば自分も購入しようかな、という気が起きるのですが…。

教えて! ニンドリさん 編集部の質問箱

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってくださいね！

Question to 喫煙者

今はタバコを吸う人と吸わない人で席が分かれてるんですか？

【千葉県／緑山田さん】

A ○実は、新ニンドリ編集部って禁煙なんです。現在タバコを吸うのはサオヘン、ケイ大佐、かややん、ハシモの4人のみ。姿が見えないときは、たいてい離れた場所にある喫煙所でプッカプッカしてます。（かややん）

Question to トランセル

種市さんはどうしてトランセルなの？ 他のポケモンじゃ×？

【千葉県／やくびょうがみさん】

A ○テレビに出演することになったとき、なにか愛称みたいなものが欲しいということになって。じゃあポケモン詳しくなかったから、固くなるしかできないトランセルだね、ということになったんですよ。（トランセル）

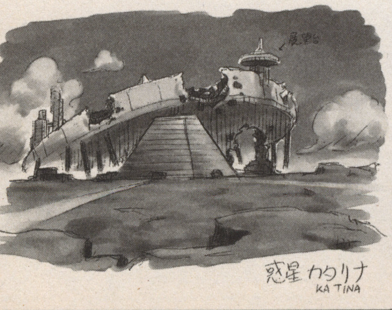
GO-SHOCKER(True Love Hunter) Presents スターフォックス コミック 通信

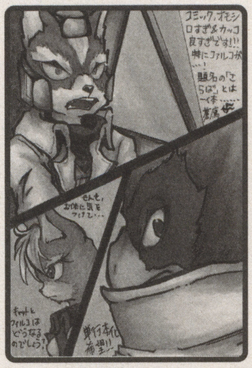
今回は中植がマンガ執筆に多忙を極めているので、スペースを縮小しております。次回分のマンガ原稿は、さらに危ういらしいです…。

スターフォックス コミックこぼれ話

今回のマンガの舞台になった星は「惑星タイタニア」ですが、最初の構想では「惑星カタリナ」を舞台に物語は展開するはずでした。もちろんフォックスの旧友ビルも登場という、ファンには涙ものの展開を予定していたのですが、総ページ数の都合であえなくカットとなりました…。う〜ん、実に残念!!

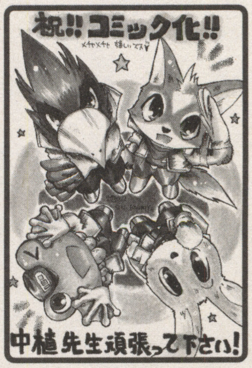
中植茂久



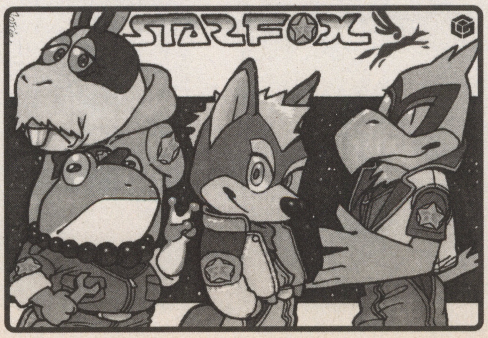


（京都府／蒼鷹隼さん）かっこいいイラストですね！ファルコの表情に、とても迫力があって好きです

（大阪府／ぐるぐるキッドさん）「キャットとファルコはどうなっちゃうの？」という質問をよくいただきます



（北海道／煌宮祗希さん）かわいらしいペッピーです…。今回のマンガとのギャップがスゴイですね（笑）



（???／LOCさん）スーパーファミコン版のフォックス達ですね。見分けるポイントは、スリッピーの首飾り(?)です。GBAで出ないかなぁ

Next

惑星アキバーレで伝説の防具「3Dシステム」（ファミコン用立体メガネ）を入手することに成功した我々ゴショッカー。残るオーパーツは光線銃のみとなった。はたして、母なる惑星ゴショクーンの滅亡に間に合うのか？ 急げゴショッカー！ 誤植の平和は君たちにかかっているのだぁ！

づつく

奈良県／真理夫さんの投稿

「ゼルダの伝説 時のお母さん」って、いきなり大きく書かれても…。

時のニンジンを片手に「早く帰っておいで」と息子を思い、「今日は肉じゃが…」と今日の献立を考えるのか？

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

こー熱いと体の調子が狂いがちですが、みなさんは大丈夫ですか？　私（かややん）は病気です。『マリオサンシャイン』ばっかやってて眠いです。って自業自得ですね。反省。サル。…ってなわけで、プチインプレも含めていってみまっしょい！

校則　ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。それから自分の住所（都道府県名だけでも可）と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

長いものから短いものまで動かす力だヤンボーマーボー。おたよりお待ちしてまっす

GBC　ハンター×ハンター ～禁断の秘宝～
ドラキュラファンへ朗報

【新潟県／山崎裕基さん】

まず断っておきますが、僕はまんがの「ハンター×ハンター」をまったく知りません。で、どんなゲームだったかというと、説明は簡単でして『悪魔城ドラキュラ』です。ローソクからアイテムを取ったり、ムチから火を出したりします。RPG要素もあります。

『ドラキュラ』といえば難易度の高さですが、このゲームも例外ではありません。どうせキャラゲーだと思ってナメてかかったら死にました。死んだらセーブポイントからやり直しでした。キー！　特にボスの近くに店やセーブポイントがないため、準備の整わないまま戦わねばならず、死にまくりです。

ゲームを進めていくと、ゴン、キルア、クラピカ、レオリアの4人を使い分けることになります。それぞれのキャラにきちんと個性があっていい感じです。個性を生かせるようなステージ構成でないのが残念ですが、大目に見ましょう。

むやみに画面が暗かったり（GBアドバンスで遊んでいるせい？）、変に処理落ちしたり、ボス戦がゴリ押しになりがちだったりと、決して完成度が高いとは思えませんでしたが、全体のボリュームはなかなかですし、個人的に十分楽しめましたので、『ドラキュラ』は生活必需品と豪語するクレイジータクシーなダメ人間にはひどくオススメです。

GC　CAPCOM VS SNK 2 EO
Cの魔術

【埼玉県／岸利透さん】

私は、2D格闘ゲームが大の苦手である。連続技を決めるにあたって、基本とも言うべき「キャンセル技」というものを理解していない。それどころか、必殺技もロクに出ないときがあるのだから始末が悪い。そんな私がゲームセンターで対戦しても、当然勝てるわけがない。はっきり言って、私は2D格闘ゲームをやる資格はないのだろう。でも、私は2D格闘ゲームが好きなのだ。カプコンの格闘ゲームが好きなのだ。

『カプエス2』がGCに移植されることを知ったとき、本当に嬉しかった。SFCの『ストZERO2』を最後に、任天堂の家庭用ゲーム機でカプコンの格闘ゲームが移植されることがなくなっていたのだ。それだけに、GC版『カプエス2』への期待は膨らむ一方だったのだ。

『カプエス』シリーズは、カプコンとSNKの格闘ゲームキャラ同士による夢の対戦が大きな魅力である。『～2』では登場キャラも大幅に増え、システム面も最高といっていい出来になっている。今もなお、ゲームセンターで人気を保ち続けているのがなによりの証拠だろう。そんなゲームがGCで遊べるのだから、嬉しくないはずがない。

そして、GC版最大のウリがこれ。「Cスティックを傾けるだけで、誰でも簡単に必殺技が出せます」

ぬぉぉぉー！　まさに私のためにあるような機能ではないか！　買いだ、即買いだ！　というわけで、ハマっています。GC-ISMは最高です。なんといっても、難しいコマンドがいりません。プロ顔負け（というより、AC-ISMでは絶対出すのが不可能な連続技）もバンバン出せます。爽快です。EO最高！　でも、これで気をよくしてゲームセンターに行っても、当然勝てるわけないんですがね（笑）。

一言インプレッション

●『スーパーマリオサンシャイン』のピーチ姫、やけにかわいくないですか？

【東京都／折井宏さん】

●『どうぶつの森＋』のゴミすて場って、だれが回収してるんだろうな。じっと待ってみたけど確認できず。

【群馬県／青いミニドラさん】

●『スマブラDX』で、ファルコをコピーしたカービィがカッパに見えるのは私だけですか（緑カービィだとよけいに）。

【千葉県／水無月猫音さん】

●元ちとせさんの「ワダツミの木」のプロモーションビデオを見ていると、『時のオカリナ』のダークリンクと戦う場面を思い出すのは私だけでしょうか？

【宮城県／桃原最さん】

●『マリオサンシャイン』のお使いイベントってどう考えても泥棒ですよね…。なんで果物とか売ってる人って、怒るどころか追いかけもしないんだろ？

【京都府／赤拳崇さん】

●宮本さんへ。マリオの妹、お姉さんを登場させるのはやめてください。マリオにはルイージという、かわいい弟がいるんですから。

【愛知県／久留宮弥生さん】

4文字インプレッション

今回のお題　**スーパーマリオサンシャイン**

●冒険野郎
【茨城県／小川新太郎さん】

●ノースリ
【兵庫県／あいあいさん】

●わっふー
【東京都／なぎさん】

●キック魔
【神奈川県／須磨利男さん】

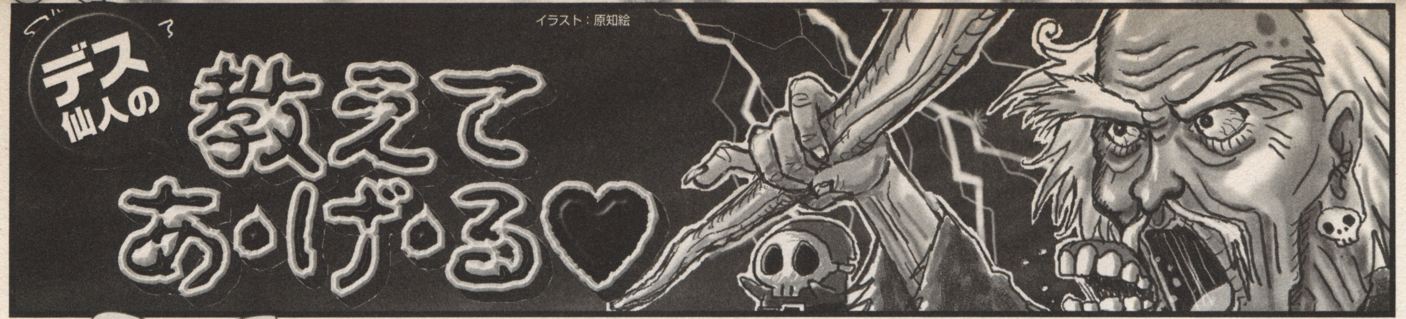
●かわいい
【島根県／南天堂さん】

●あちー！
【茨城県／小川新太郎さん】

●Lは…？
【千葉県／げんるいさん】

―というわけで、初の試みの4文字インプレ、いかがでしたでしょーか？　次回は、もう少し長めに「5・7・5」の川柳で募集しよーかとさっきトイレの中で決めました。『マリオサンシャイン』『黄金の太陽』など新作の感想を、「川柳インプレ」宛に投稿してくださいね。

イラスト：原知絵



第24講 夏休みだよ新コーナーまつり

うるせえじゃ、あっちいけじゃ！　なんじゃ、読者か。わしはまたティッシュ配りのバイトかと思ったじゃよ。というわけで仙人ですこんにちは。なんと新コーナースタートです。編集長、これってええのでしょうか？　ええのか、そうか。どうも。

デス仙人とは？

改めてわしとこのコーナーの紹介を軽く。デス仙人の「デス」は、「死」ではなく「デスペラード」（ならず者の意）から来ております。こっ恥ずかしい。1029歳既婚一児の父、彼女募集中（不倫？）。ビール一杯で吐けます。不肖ながら、主に任天堂のハードやソフトの技術関係の質問にお答えしとります。どんどんおハガキちょうだいね。質問は読者アンケートハガキに書いてくれてもOKよ。んじゃ、今月もはりきってお答えします。

Q：ウェーブバードは複数同時使用OKですか。

（富山県／タクヤ）

OKじゃ。ウェーブバード本体と、GC本体に接続する受信機に電波のチャンネルを切り替えるためのダイヤルがついておって、全部で16のチャンネルを使用することができる。全部を違うチャンネルに設定すれば、4台のゲームキューブで16人が同時にウェーブバードを使うこともできるのじゃ。

気になるのは、複数のウェーブバードを同じチャンネルに設定した場合じゃが、これはすべて操作できなくなる。対戦中にウェーブバード側のチャンネルを、こっそり相手と同じに切り替えて邪魔したりせんようにな。ちょっと面白いのは、1台のGCに接続した複数の受信機をすべて同じチャンネルに設定し、1台のウェーブバードで操作した場合。なんと複数のキャラクターを同時に操作できてしまうのじゃ。例えば「スマブラで同キャラを4人出してシンクロナイズドスイミング」みたいな遊び方ができるわけじゃな。実用性は全くないんじゃが。

また、2台以上のGCに同じチャンネルの受信機を接続して1台のウェーブバードで操作すると、これも全く同じ動きをしてしまうのじゃ。ここで注意したいのは、ウェーブバードは電波を使っておるので、壁を隔てていても信号が届いてしまうということじゃ。つまり、近所でも同じチャンネルのウェーブバードを使っておると、うまく操作することができなくなるというだけでなく、パスワードなんかの重要な情報が電波に乗って飛んでいって漏れてしまうという危険性もあるわけじゃな。まあ、電波の届く範囲はそれほど広くないので、そういったトラブルはまず起こらんじゃろうが、注意するに越したことはないじゃろう。人に知られるとまずい操作を行なうときは、普通のコントローラを使うといいじゃろうな。

デス仙人の 人生いろいろ（仮）

どんなバカなご相談でも承ります。ていうか雑談コーナー？

●新ニンドリ編集部のビルに設置されてる自販機にはドクターペッパー置いてます〜。

（編集部／かややん）

いきなり相談じゃないし身内ネタじゃし。「いや、飲みませんけど」という憎たらしい断り書きまでついとったわい。でも今後の編集部みやげは決まったな。

●自分は目薬恐怖性です。目薬を目に入れようとしても、なぜか目が閉じてしまいます。どうすればこの恐怖を克服できるでしょうか？

（秋田県／ケンシロウ5）

目薬を洗面器にためて、そこに顔をつけて目を開くのじゃ。でなければ、目薬を差すときに「目を閉じたら俺は死ぬ、死ぬ、死ぬ」と思い込むのじゃ。死の恐怖より目薬の恐怖のほうがマシじゃろ。絶対死なないけど。

●ぼくも初めてドクターペッパーを飲みました！　なんだこりゃあ！　でも味以外はおいしかったです。

（埼玉県／マリオ好き）

おぬし相当デキるな。味以外のどこがおいしかったかレポートしたら免許皆伝（何の？）。

●来年、大学受験があるのに、これからいろんな大作ゲームが出てくるので勉強に集中できません。どうしたらいいですか？

（千葉県／緑山田）

わし、受験勉強したことないんじゃよ。受験当日の朝にも『ドラクエ』やってたし。なので大したアドバイスもできんが、例えば勉強を2時間したらゲームを30分していいとか、そういうルールを決めたらどうじゃ。ルールを破ったら緑山田君がエッチな本を隠してる場所を、妹のげんるいさんに教えちゃいます。それがイヤじゃったら勉強するのじゃ。

●デス仙人って社長かよっ。

（愛知県／零ガイ）

ていうかね、社長なんて、なるのは簡単なのじゃ。社長で食ってくのは大変。大変よ（涙）。

（埼玉県／まるきのこ）5人に1人が「飲める」と言い、10人に1人が「好きだ」と言い、100人に1人が熱狂的信者になるそうじゃよ

はみだしデス仙人

Q テレビを縦にして見ると壊れるって本当ですか？（千葉県／緑山田）

A ああ、うん。壊れるらしいぞ。前にやったことあるんじゃが、なんか画面の色がどんどん変になっていきおったぞ。

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

ブレインスポーツ大好きコーナー

とことんカタンね！

Catan

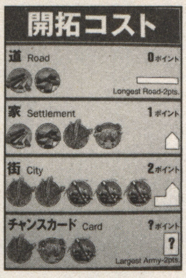
A Game of Discovery, Settlement and Trade

by Klaus Teuber

カタンの基礎の基礎(2)

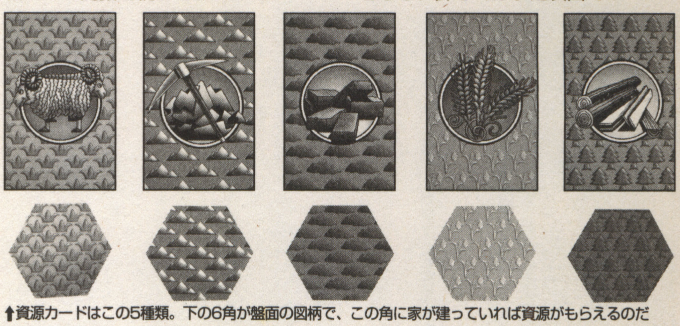
このコーナーは、ボードゲーム「カタン」をこよなく愛する（が、めっぽう弱い）かややんがお送りします！

サイコロの目によって獲得した資源、これはプレイヤーにはカードとして手元に入る。カードには5つの種類があるが、家や道など作るものによって必要なカードが変わるのだ。



←各プレイヤーに配られるコスト表。建設に必要なカードとポイントが書いてある。チャンスカードの紹介はまた次の機会にでも

自分の家を追加するには、いくつかの決まりがある。●自分の道が作られていること。●他の家が、道2本以上離れていること。これさえクリアしていれば、バンバン家を建てることができる（といっても最大5件だけども）。家が建った場所が増えれば資源が手に入る確率も上がるので、ゲームが増々有利に進むといえよう。とりあえずは道を伸ばし、家を建てるというのは最初の目的の1つだといえる。また、資源があれば家から1レベル上の街にアップグレードさせる、という手もある。これはサイコロの目でもらえる資源が2枚になる特典付き。こうやって3～4人のプレイヤーでサイコロを順番に転がし、開拓を続けていくのだ。

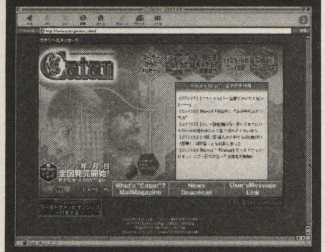


↑資源カードはこの5種類。下の6角が盤面の図柄で、この角に家が建っていれば資源がもらえるのだ

勝負は、プレイヤーの1人が10ポイントを獲得したところでそのプレイヤーが勝ちとなり、終了する。ポイントとは、家1件につき1ポイント、街1件で2ポイントとして計算する。だが、他にもポイントがもらえる手段がある。そこが「カタン」のキモなわけで、プレイヤー同士の予測と駆け引きの勝負となる。詳しくはまた次回で！

公式HPはこちら！

「カタン」をもっとよく知りたい人は、インターネットで下のアドレスへ行ってみてね。「カタン」のルールやいろんな情報が載っているのだ。ちなみに某大会のニュースではケイ大佐がこっそり写真に写ってたりします。



http://www.catan.jp

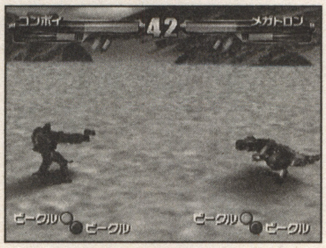
お宝ゲーム古tion（イニシエーション）

これは、はるか昔の古（イニシエ）ゲームを紹介し、若きゲーマーに伝承していく儀式のコーナーです。

儀式2 ビーストウォーズメタルス64

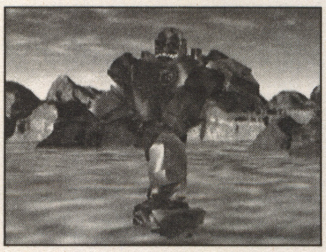
なぜ今『ビーストウォーズ』なのかというと、中植せんせがイチ押しだといっているから。というわけで初プレイ。むむむ、よく喋るゲームだ。たしかアニメも、千葉繁さんの喋りがやけにハイテンションだったっけか…。

ゲームのほうは、ひっじょーに簡単な調整が施されている格闘ゲームってな雰囲気。技（飛び道具が多い）はよく敵を追いかけてくれるし。ポイントは、ロボでいられる時間が限られていること。エネルギーが切れたら攻撃力の低いビークルやビーストに変型しないといけないのだ。また、ロボ形態で一定時間攻撃ボタンを押し続けていると必殺技が使えるようになる。敵の攻撃が先に決まれば必殺技はオジャンだけど、決まればかなりのダメージになるので、勝利への近道といえよう。ただ、溜まったかどうかが分かりにくいんだよね…。

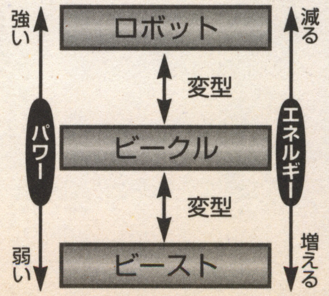


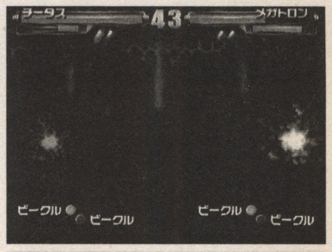
↑3つの形態に変型しながら戦うバトルアクション。全方位自由に移動できるのがグー

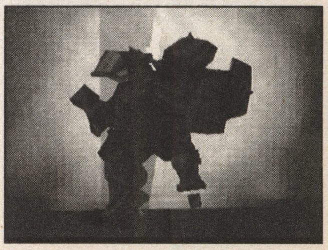
DATA	
機種	NINTENDO64
発売元	タカラ
発売日	1999年10月1日
価格	7800円
ジャンル	バトルアクション
プレイ人数	1～2人



↑コンボイのビークル形態。スピードが早いのが特徴。ここからロボにもビーストにも変型できる







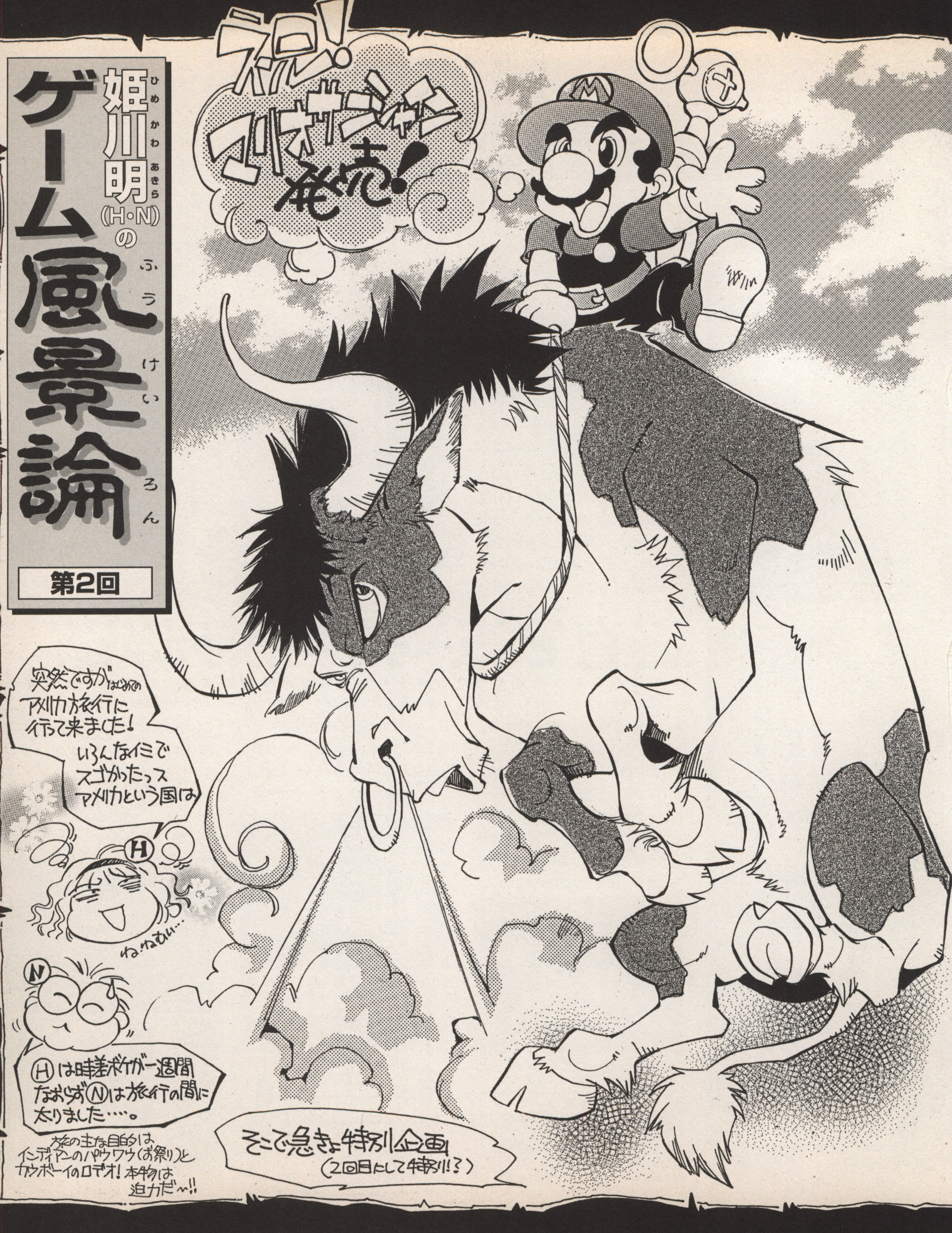
↑ボタン押しっぱなしで光が大きくなる。背景が暗くなったら必殺技が出せる合図なのだ

古tion（イニシエーション）してほしい昔懐かしいゲームを知ってたら、ぜひぜひリクエストをお願いします！

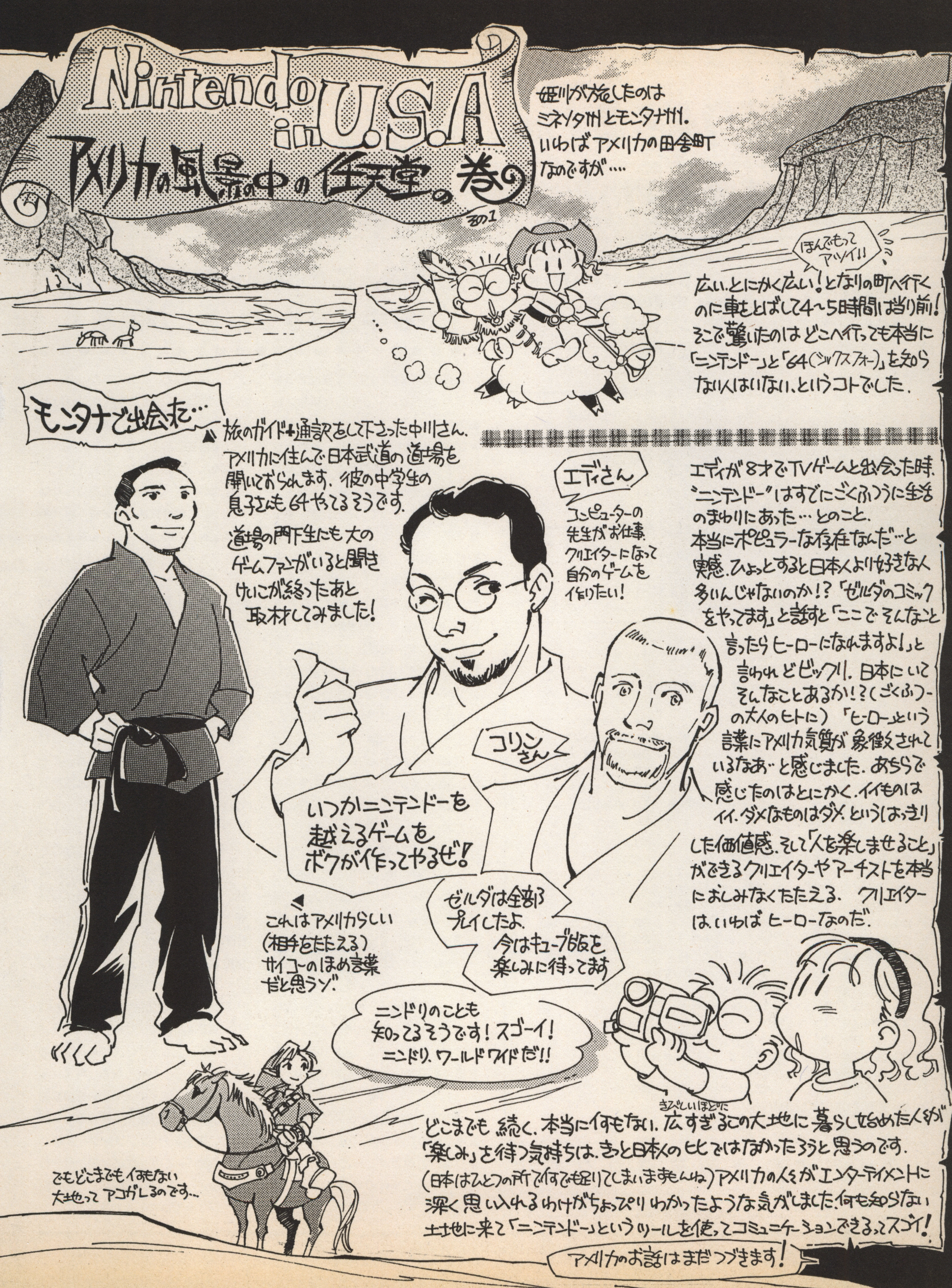
姫川明(H・N)のゲーム風景論

ひめかわあきら　ふうけいろん

第2回



お便りのあて先は　姫川先生へのお手紙は、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲーム風景論」係 まで



姫川先生、マリオを描いたのはこれが初めてなんだって！ 8月10日よりホームページも仮オープン → http://www.hiuri.com

ゴシックホラーアクションの名作シリーズ、最新アルバムはGBAの2作品を同時収録！

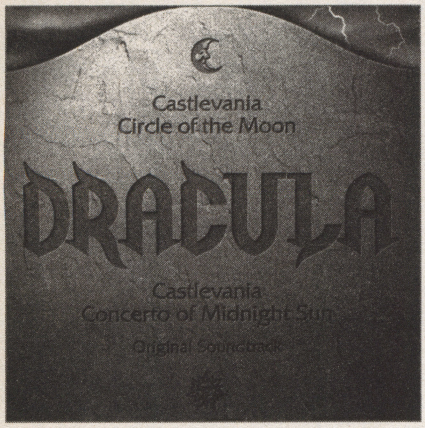
Game Music Forum

by 中村方俊 Nakamura Masatoshi

8月27日に行われるスマブラコンサートに当選！その模様はこちらでもお伝えする予定です。

今回のアルバム

悪魔城ドラキュラCircle of the Moon&Castlevania 白夜の協奏曲 オリジナルサウンドトラック



●発売日
2002年6月26日

●価格
2427円（税別）

●発売元
（株）コナミミュージックエンタテインメント

●品番
KMCA-162

[収録内容]

[悪魔城ドラキュラCircle of the Moon]

01. 鎮魂歌
02. 血脈の印
03. A VISION OF DARK SECRETS
04. Inversion
05. awake
06. THE SINKING OLD SANCTUARY
07. Clockwork
08. 戦慄
09. ゲームオーバー
10. fate to despair
11. Aquarius
12. カラクリ館
13. Big Battle
14. Nightmare
15. Vampire Killer
16. 幻想的舞曲
17. proof of blood
18. 鎮魂の丘
19. circle of the moon

[Castlevania 白夜の協奏曲]

20. プロローグ（マクシーム・キシンのテーマ）
21. タイトルバック
22. Name Entry 2K2
23. 宿命を継ぐ者（ジュスト・ベルモンドのテーマ）
24. 攻防
25. 慟哭参道
26. ひかりごけの洞窟
27. 架橋龍水道
28. 礼拝堂の空
29. 因果律機械塔
30. 骸骨魔窟
31. 悪魔城の中心へ
32. 愛しい人（リディー・エルランジェのテーマ）
33. 闇に忠誠を誓う者（死神のテーマ）
34. 決戦
35. エピローグ1
36. Game Over
37. 闇の化身（ドラキュラのテーマ）
38. 宿敵
39. エピローグ2（リディーテーマ・バリエーション）
40. 宿命を継ぐ者（ジュストテーマ・バリエーション）
41. マイペースな物売り（商人のテーマ）
42. 漆黒の扉
43. ナイトヘッド
44. VK2K2
45. 礼拝堂の空（アレンジバージョン）

♪こっちのほうもヨロシクね♪

All About Japanゲームミュージックガイド		http://allabout.co.jp/game/gamemusic/
中村方俊個人サイト	GameMusicMania	http://www.game-music.com

この音、この旋律…誰もが愛した「ドラキュラサウンド」が蘇る！

1986年に登場した『悪魔城ドラキュラ』。世界観にマッチした楽曲は続編の全シリーズに踏襲され、GMといえば『悪魔城ドラキュラ』、と当たり前のように口にするファンも少なくありません。かくいう自分も『ドラキュラ』の名前が入っているCDは余す所なく買っている熱烈なファンで、毎回シリーズの楽曲を楽しみにしている一人です。今回はそんな期待が込められたアルバムを紹介します。これはGBアドバンス版『悪魔城ドラキュラ』の新旧2作を全曲収録したCDで、さらに『幻想水滸伝III』の作曲者がアレンジバージョンで1曲参加しているという非常に豪華な内容となっています。

●

『Circle of the Moon』の楽曲は、「悪魔城シリーズ」の名曲をふんだんに取り込んでいることで話題になっており、その選曲の素晴らしさと、GBAで鳴っているとは思えないサンプリング音源の美しさに注目が集まりました。特にゲームの電源を入れてすぐ始まる聖歌では、女性ボーカルがサンプリングされていて、GBAのスピーカーから歌が聴こえてくる状況に誰もが驚いたことでしょう。また、過去のシリーズ作品から選曲された楽曲はメロディー重視と感情描写がコンセプトになっており、統一感ある選曲と聴き応えあるアレンジが見事です。

●

『白夜の協奏曲』の音源は、驚いたことに前作で使われていたようなサンプリング音源がほとんどありません。実は「ゲーム製作の都合上、PSG音源を主体にするしかなかった」とライナーに書かれているのですが、逆にこのPSG音源にせざるを得なかったという状況で作り出された楽曲が、シリーズの根底にある「美学」を感じさせているように感じます。制約された作曲環境の中で、究極にまで高められた楽曲…。この感覚はファミコン版『悪魔城伝説』にあったような衝撃を思い起こします。当時『悪魔城伝説』は、カセットにVRC6チップを搭載し、苦労がにじみ出たような厚みのある音色を作り出していました。その衝撃が『白夜の協奏曲』に感じられるのです。また、CDに収録されている2作品を比べたとき、PSG音源主体で作られた『白夜の協奏曲』の方が「悪魔城」っぽい古びた洋館の染みや扉のきしむ音、隙間風などの雰囲気が伝わって来るように感じます。この感覚は僕だけでしょうか。ぜひ皆さんの意見も聞いてみたいですね。このCD、全曲1ループしか入っていない点が残念なのですが、往年の「悪魔城シリーズ」の楽曲アレンジが楽しめる点や、2作品収録というボリューム感、滅多に無いGBアドバンスのサントラという点を含めてとてもオススメできるCDです。

●

最後に。『Circle of the Moon』の楽曲では、常に「サー」っというノイズ音が目立ちます。これを耳障りに思う方もいらっしゃるかもしれませんが、個人的にはそのノイズも悪魔城独特の緊張感ある「空気の音」として捉えています。（サンプリングを多用している関係なのか意図的なのか分かりませんが）。こんな聴き方も「悪魔城」ファンならではかもしれませんね。

お便りのあて先は　ご意見やイラストは、ハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　GMフォーラム」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカのゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員で、国内／海外すべてのゲーム事情に詳しい。大きなゲームイベントは必ず取材をかかさないため、E3やゲームショウなど、世界中でニンドリ取材班と顔を合わせる機会多し。

ちなみに編集部ではGBAのブリトニー・スピアーズが踊るゲーム、一部で流行っています

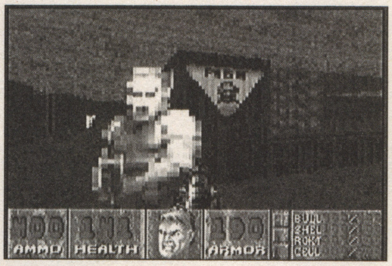
海外のGBAソフトもスゴいんです！

ゲームボーイアドバンスはどこか不思議なゲーム機という印象があります。新しいゲーム機でありながら、どこか懐かしい。2Dはもちろん3Dも扱える。単体で遊ぶのはもちろん、ゲームキューブと連動してコントローラやデータの持ち運びに使うこともできるようになります。その可能性は多くの開発者が興味を示していますし、実際国内外で数多くのゲームが発売されています。そんな中から、国内で発売されることもなく埋もれていってしまうであろうゲームをご紹介しましょう。今回はFPSの2本です。FPSとはFirst Person Shooterの略で「ゴールデンアイ」のような主観視点のシューティングゲームです。日本ではいまひとつのこのジャンル、海外では相変わらず高い人気を誇っていて(やはり狩猟民族と農耕民族の違いなのでしょうか?)、当然のようにGBA向けにも発売されています。

DOOM
(Activision)

もともとはPC向けに1993年に発売された、このジャンルの元祖的存在。3Dの背景に2Dのキャラクタ、ロック調のBGMや緊張感のあるプレイ感が評判となりました。その後あらゆるSFCからN64、PSまでさまざまな機種に移植されましたが、GBA版はライバルともいえるSFC版と比べて、総マップ数32、2人での協力プレイ、4人までの対戦プレイなど、上回る点も多く、ゲームのペースも満足いくスピードになっています。細かい点では面のスタート時に一瞬ながら「ローディング」表示されるのも、ちょっと面白い点。全体的な出来は良好で、かつて遊んだ人は思い出に浸りながら、また未体験の人は「古きを温め…」という気持ちで遊べるのでは無いでしょうか。なにしろ元は9年前のゲームですから。

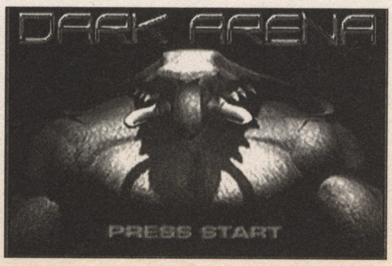
➡新しいステージをプレイする前に、必ず「LOADING」の文字が



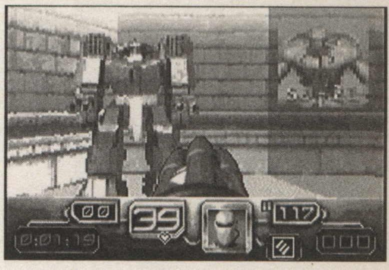
➡マップはポリゴンでグリグリ動くし、敵の動きも非常になめらかなのだ

Dark Arena
(Majesco)

お次は『Dark Arena』(Majesco)。日本での知名度はまだ低いものの、大手が取り上げないゲームを発売して成功しているMajescoのタイトル。開発元は、GBA向けポリゴンシューティングゲーム「Star X」を作った会社で、技術的にはなかなかいい仕事をしています。事実、グラフィックのシャープさ、スクロールの滑らかさなどは『DOOM』以上。惜しむらくはあまたあるFPS同様、ありきたり感から抜け出ていない点です。アニメの「ダグラム」みたいな敵がちょっと目を引きましたけどネ。4人での対戦が可能ですが、「DOOM」同様、人数分のカートリッジが必要です。



➡タイトル画面はこんな感じ。おどろおどろしい敵キャラが登場する


➡奇妙な生物の他に、日本のアニメに出てくるようなメカも登場するぞ

上記の2本は昨年秋から今年初めにかけて発売された、いわば第一世代のGBA向けFPSです。現時点でGBAでこれだけできる、というデモ的要素が強いようにも思います。その後、このジャンルでは『DOOM』の元となった『Wolfenstein 3D』が発売されていますし、今後も『Alien VS.Predetors』や『Duke Nukem Advance』『Medal of Honor Underground』など続々と発売される予定です。

PCや家庭用ゲーム機でFPSが盛り上がっている昨今、GBAにもその波が押し寄せるのは当然といったところでしょうか。しかし携帯とリンク可能という要素によって「世界で一番小さなネットワークゲーム」を可能にできるわけですから、GBAならではのFPSが出てくることに期待します。ちなみに、上記の2本は携帯ゲームということを配慮してか、対象年齢が13歳以上の「T」となっており、他機種に比べて暴力表現はちょっとおとなしめになっております。ゲームボーイの伝統で、GBAもまた日本以外のゲームでも遊べるようになっています。興味を持った方は、機会があれば遊んでみてはいかがでしょうか?

―確認のために一応書いておきますが、ここで紹介しているタイトルはアメリカで販売されているもので、日本のショップでは入手できませんので、あしからず。

はみだし編集部

なんか、このページってお酒を呑んでる写真ばっかりのような…。でもでも、ちゃんと働いてますよ！ 毎日いっつも呑んだくれているワケではありません！ たぶん…きっと…。

コマちゃんの
ウキウキ広告部日記

新生ニンドリはクライアントの皆さんに評判良くてうれしい！でも編集部も大変だけど広告部も2倍頑張ってるんです。決して飲んで遊んでるだけじゃないんです。いやほんと。

ビールも仕事のうちなのよ～！

7月12日

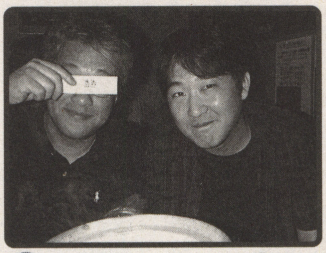
待ちに待ったオールスターゲームで東京ドーム。野球大好きな広告代理店さんとビール片手に熱狂！ やっぱり夏は野球とビールでしょ～。なんと外野席の前から2列目だったので、試合前のホームラン合戦からぎゅんぎゅん球が飛んできて恐怖。高橋由伸のむっちりしたお尻にうっとり。

エビスでかんぱーい♪ でも、この時すでに記憶なし。でもしっかりカメラ目線…

それにしても野球ってこんなに酔っぱらうんだっけ。5回目位から意識不明でどっちが勝ったか分からないまま試合終了で2次会突入。午前2時、前後不覚で帰宅。

7月24日

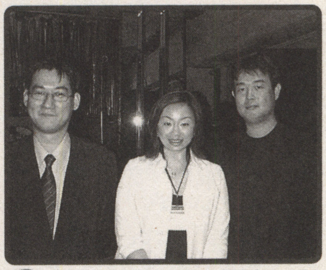
新規メーカーさんと打ち合わせ後、TVでもよく紹介されてる究極の焼鳥と水炊きを食しつつビール。今年の秋にはGBAタイトルをどーんとまとめて4本！リリース予定なんです。ここは本社はアメリカで、開発は台湾という超グローバルな会社なの。といっても担当のO氏・S氏は数年来お付き合いしてる普通の日本人。まだ秘密な部分も多いけど、誰もが知ってるPSタイトルを手がけたアメリカ人がプロデュースしたアクションゲームにちょっと注目。近日公開できるかも。ニンドリでもばっちり追っかけます。



まだ顔見せできない人がひとり。翌日から本社のアメリカ人が来日するらしく緊張気味

7月26日

新宿アムトラックにて発表会。名作『探偵 神宮寺三郎』シリーズが復活なんです！ 以前販売していたデータイーストがゲーム撤退しちゃってから待ちに待ってた復活だけに、イベント会場は関係者の熱気がすごい。オリジナルサントラのジャズライブもかなりいい感じ。ワークジャムさんからPS2で今秋発売なんだけど、是非今度は任天堂ハードでも出して欲しい！とプロデューサーの西山さんとシナリオライターの神長さんにしっかりお願いしてきました。ふたりともちょっと乗り気(に私には見えた)。



西山氏(写真左)と神長氏(写真右)。GBA版『神宮寺』発売お願い中の図

編集部コラム

デジカメとわたくし

REPORTER 嘉山直幸 かやま なおゆき

「かややん」という名前で10年くらい、こんなお仕事を続けてきました。そろそろ。

最近のベストショット

毎月新聞ターボを担当していることもあって、デジカメ片手にいろんな場所へ取材に行くことが多い。たとえば8月号のE3特集や任天堂決算発表、前号のマリオ応援企画の中には、自分で撮影した写真もあったりします。というか、いつなにがあってもいいように、カバンにはいつも小さなデジカメが潜んでいて、面白いものをパチパチと撮るのが趣味みたいなものだったり。というわけで、最近撮った写真からおもろいものをご紹介していきまっす。

●月×日

ニンドリ編集部が麹町へ引越してきて初の徹夜（泣）。夜食を買いに外へ出ると、ビルの正面で道路工事が始まっていた。と、そこに車を誘導する交通誘導ロボが。なんかい一味を出してるのでパチリ。『どうぶつの森』なんかに登場してるやつとは違って、なんかマネキンちっく。

▲月□日

多摩川河川敷でマリオ応援企画のイベントを取材。というよりも、ひとときのリフレッシュをさせていただいた感じ。読者さんたちの顔を見ると、なんだかやる気が出てきた感じが。いやビール呑んだせいかもしれません（違います）。1回解散した後、残れる人だけで居酒屋へ。もちろん未成年はジュース。大人組はビールだワインだ焼酎だとやりたい放題。結局も一1件行きましたとさ。

☆月※日

ニンドリ72号完成を祝って編集部みんなで呑み会。焼酎のボトルを4本ほど注文する酒豪の集団と化す。岡ちゃんねる、いつものように（？）潰れる。

↑責任感の強い岡ちゃんねる、誰も食べない冷やしたぬきうどんを食べてます

お便りのあて先は ご感想やイラストは、ハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

秋葉原のゲームのお値段調べます

アキバのソウバ 相場

2002.07.27調査

ゲームキューブ

ゲームキューブタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元	メモリーカード
ウェーブレース ブルーストーム	980	6800	01年9月14日	RAC	任天堂	12ブロック
エクストリームG3	3980	5800	02年3月15日	RAC	アクレイム	6ブロック～
NBAコートサイド2002	3480	6800	02年3月29日	SPT	任天堂	7ブロック
NBAストリート	2980	5800	02年3月22日	SPT	EAスクウェア	10ブロック
SSX TRICKY	2980	5800	01年12月27日	SPT	EAスクウェア	5ブロック
CAPCOM VS. SNK2 EO	3980	4800	02年7月4日	ACT	カプコン	2ブロック
巨人のドシン	5480	6800	02年3月14日	ACT	任天堂	40ブロック～
GROOVE ADVENTURE RAVE	3980	6800	02年3月20日	ACT	コナミ	14ブロック
CRAZY TAXI	4080	4800	02年5月30日	RAC	セガ	8ブロック
実況パワフルプロ野球9	5780	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	48ブロック
実況ワールドサッカー2002	2980	6800	02年3月14日	SPT	コナミ	4~44ブロック
神機世界エヴォルシア	5780	6800	02年7月26日	RPG	ESP	24ブロック
スター・ウォーズ ローグ スコードロン2	5480	6800	02年3月22日	SHT	EAスクウェア	3ブロック
スーパーマリオサンシャイン	5780	6800	02年7月19日	ACT	任天堂	7ブロック
スーパーモンキーボール	4980	5800	01年9月14日	ACT	セガ	3ブロック～
ソニックアドベンチャー2バトル	5780	6800	01年12月20日	ACT	セガ	11ブロック
大乱闘スマッシュブラザーズDX	4980	6800	01年11月21日	ACT	任天堂	11ブロック
ディズニースポーツ：サッカー	5480	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	15ブロック
どうぶつの森+	5480	6800	01年12月14日	ETC	任天堂	59ブロック
動物番長	5280	6800	02年2月21日	ACT	任天堂	13ブロック
2002 FIFA ワールドカップ	3980	5800	02年5月2日	SPT	EAスクウェア	49ブロック
バイオハザード	5780	6800	02年3月22日	ADV	カプコン	8ブロック
ハイパースポーツ 2002 WINTER	2980	6800	02年1月31日	SPT	コナミ	3ブロック
バトル封神	3980	6800	02年3月29日	ACT	コーエー	2~6ブロック
バーチャスライカー3 ver.2002	2980	6800	02年2月14日	SPT	セガ	2ブロック～
ビーチスパイカーズ	5780	6800	02年7月19日	SPT	セガ	3ブロック
ピクミン	5480	6800	01年10月26日	ACT	任天堂	19ブロック
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	2980	6800	01年11月15日	SPT	EAスクウェア	29ブロック
BLOODY ROAR extreme	5480	6800	02年4月25日	ACT	ハドソン	3ブロック
ボンバーマンジェネレーション	5780	6800	02年6月27日	ACT	ハドソン	3ブロック
MUTSUとのほほん	5880	6800	02年7月19日	ADV	トミー	30ブロック
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	2980	6800	01年12月7日	ADV	ケムコ	1ブロック
ルイージマンション	2980	6800	01年9月14日	ACT	任天堂	3ブロック
RUNE（ルーン）	5480	6800	02年4月25日	RPG	フロム・ソフトウェア	2ブロック

GBアドバンス

GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
アイス・エイジ	3980	4800	02年7月20日	ACT	Ubiソフト
アドバンスGT2	4180	4980	02年4月26日	RAC	MTO
アニマルマニア～どきどき相性チェック～	5170	5800	02年1月31日	ETC	コナミ
アンジェリーク	2980	5800	02年3月21日	SLG	コーエー
一石八鳥	4780	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
頭文字D Another Stage	4970	5800	02年4月26日	RAC	サミー
ウイ・イレ	3980	5800	02年4月25日	SPT	コナミ
黄金の太陽～失われし時代～	3780	4800	02年6月28日	RPG	任天堂
おしゃべりインコ倶楽部	4280	4800	02年4月26日	SLG	アルファユニット
おしゃれプリンセス	4280	4800	02年5月26日	SLG	カルチャーブレーン
お花屋さん物語GBA	3980	4800	02年7月26日	SLG	TDKコア
カエルBパック	3980	5800	02年3月29日	RPG	角川書店
カスタムロボGX	3780	4800	02年7月26日	ACT	任天堂
ガチンコプロ野球	3980	4800	02年6月27日	SPG	ナウプロダクション
ガチャステ! ダイナデバイス・レッド	3980	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー	3980	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
かまいたちの夜～ADVANCE～	3980	4800	02年6月28日	ADV	チュンソフト
神の記述 ILLUSION OF THE EVILEYES	2980	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
川のぬし釣り5～不思議の森から～	3980	4800	02年3月15日	SLG	VIS
かわいい仔犬	4480	5200	02年3月22日	SLG	MTO
かわいいペットショップ物語3	4180	4800	02年6月28日	SLG	PCCJ
キャプテン翼 栄光の軌跡	2980	5800	02年2月21日	SLG	コナミ
キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲	3980	4800	02年6月6日	ACT	コナミ
勝負師伝説 哲也～甦る伝説～	4980	5800	02年7月19日	TAB	アテナ
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	1980	5800	02年1月25日	ACT	サミー
グラディウスジェネレーション	4980	5800	02年1月17日	SHT	コナミ
クラッシュ・バンディクー アドバンス	4180	4800	02年7月18日	ACT	コナミ
GROOVE ADVENTURE RAVE	2980	5800	02年3月20日	ACT	コナミ
黒ひげのくるっとジントリ	3980	4800	02年4月19日	PUZ	トミー
黒ひげのゴルフしようよ	3980	4800	02年4月19日	SPT	トミー
K-1ポケットグランプリ	2980	5800	02年3月14日	SPT	コナミ
携帯電獣テレファング2 スピード	売り切れ	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
携帯電獣テレファング2 パワー	1980	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
ゴエモン ～ニューエイジ出動～	5180	5800	02年2月28日	ACT	コナミ
ゴーストトラップ	4980	5800	02年7月25日	ADV	アイドスインタラクティブ
コナミアーケードゲームコレクション	3980	4800	02年5月2日	ETC	コナミ
コロコロパズル ハッピィパネッチュ!	1980	4800	02年3月8日	PUZ	任天堂
THE KING OF FIGHTERS EX ~NEO BLOOD~	2980	5800	02年1月1日	ACT	マーベラス
さくらももこのウキウキカーニバル	4180	4800	02年7月5日	ETC	任天堂
ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	4080	4800	02年7月4日	ETC	セガ
Jリーグポケット2	2970	5800	02年2月28日	SLG	コナミ
実戦パチスロ必勝法! 獣王アドバンス	3980	4800	02年3月22日	TAB	サミー
シャイニングソウル	4980	5800	02年3月28日	RPG	セガ
シャーマンキングカードゲーム超・占事略決2	4180	5800	02年7月26日	SLG	キングレコード
人生ゲームアドバンス	3980	4800	02年4月18日	TAB	タカラ
スナップキッズ	4780	5980	02年1月17日	RPG	エニックス
スパイダーマン～ミステリオの脅威～	3980	4800	02年4月26日	ACT	サクセス
スロット! プロ・アドバンス2	3980	4800	02年4月26日	ETC	日本テレネット
大好きテディ	1980	5480	02年4月19日	ADV	MTO
WTAツアーテニスポケット	4980	5800	02年2月14日	SLG	コナミ
超魔界村R	3780	4800	02年7月19日	ACT	カプコン
沈黙の遺跡～エストポリス外伝～	4980	5800	02年3月8日	RPG	タイトー
ディズニースポーツ：スケートボーディング	4980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ
ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	4980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ

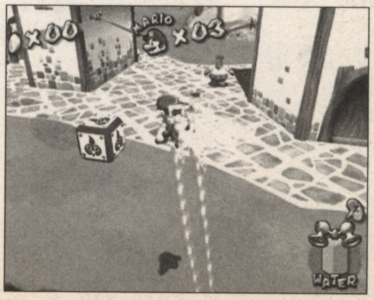
GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
ディズニースポーツ：サッカー	4580	5800	02年7月18日	SPT	コナミ
テトリスワールド	2980	3980	02年4月26日	PUZ	サクセス
テニスの王子様	売り切れ	4800	02年4月25日	SPT	コナミ
デンキブロックス	3780	4800	02年4月11日	PUZ	グローバルA
闘魂烈伝アドバンス	4580	5800	02年3月29日	ACT	トミー
どーもくんの不思議てれび	1980	4800	02年2月21日	ETC	任天堂
トータルサッカーアドバンス	2980	5800	02年5月31日	SPG	Ubiソフト
ときめき夢シリーズ（1）お花屋さんになろう！	3980	4800	02年7月26日	SLG	MTO
とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	3980	4800	02年5月31日	ADV	任天堂
トマトアドベンチャー	1480	4800	02年1月25日	RPG	任天堂
ドラえもん どこでもウォーカー	4180	4800	02年3月29日	TAB	エポック社
ナチュラル2DUO	5680	6800	02年6月28日	ADV	シャルラク
日本プロ麻雀連盟公認 徹萬アドバンス	4180	4800	02年4月26日	TAB	加賀テック
信長異聞	4880	4800	02年7月4日	SLG	グローバルA
ハイパースポーツ2002WINTER	2980	5800	02年1月31日	SPT	コナミ
ハイヒートメジャーリーグスポーツ2003	3980	4800	02年7月18日	SPT	タカラ
爆転シュートベイブレード2002 いくぜ！激闘！超磁力バトル！	3980	4800	02年6月27日	ACT	ブロッコリー
パズルボブル OLD&NEW	3980	4800	02年7月25日	ACT	メディアカイト
パックマンコレクション	2780	3800	02年1月11日	ETC	ナムコ
花札トランプ麻雀 デパチカ 和洋中	3380	3980	02年6月27日	ETC	グローバルA
ハムスター倶楽部3	2980	4800	02年3月29日	SLG	ジョルダン
ハムスターパラダイスあどばんちゅ	4180	4800	02年7月19日	SLG	アトラス
はめパネ 東京ミュウミュウ	4080	4800	02年7月11日	PZG	タカラ
ハリー・ポッターと賢者の石	3980	4800	02年1月31日	ACT	EAS
ハロボッツ ロボヒーローバトリング!!	4980	5800	02年7月5日	RPG	サンライズインタラクティブ
パワプロクンポケット4	4680	5800	02年3月20日	SPT	コナミ
ヒカルの碁2	3480	4800	02年7月18日	TAB	コナミ
ひつじのキモチ。	2980	4800	02年4月19日	ACT	カプコン
ピノビィー&フィービー	3980	4800	02年7月18日	ACT	ハドソン
ファイアーエムブレム封印の剣	2980	4800	02年3月29日	SLG	任天堂
ファミリーテニスアドバンス	3780	4800	02年6月14日	SPT	ナムコ
ファミスタアドバンス	3780	4800	02年6月28日	SPT	ナムコ
ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営！～	4980	5980	02年7月19日	SLG	スパイク
V-RALLY3	3980	4800	02年6月27日	RAC	アタリ
Vマスタークロス	4980	5800	02年7月26日	RPG	サクセス
フォーメーションサッカー2002	2980	5800	02年5月2日	SPT	スパイク
ぷくぷく天然かいらんばん	4180	4800	02年4月26日	ADV	VIS
ふしぎの国のアンジェリーク	2980	5800	02年3月8日	TAB	コーエー
BLACK BLACK～ブラブラ～	2980	4800	02年2月8日	RPG	カプコン
HotWheelsアドバンス	3980	4800	02年7月19日	RAC	アルトロン
ボンバーマンMAX2	3980	4800	02年2月7日	ACT	ハドソン
マジカル封神	2980	5800	02年3月29日	RPG	コーエー
メールでキュート	4980	5800	02年2月14日	ETC	コナミ
メダロットG カブトバージョン	4180	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
メダロットG クワガタバージョン	4180	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
モトクロスマニアックスADVANCE	3980	5800	02年5月2日	RAC	コナミ
モンスターズ・インク	3980	4800	02年3月1日	ACT	トミー
モンスターゲート	4280	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
幽霊屋敷の二十四時間	2980	4800	02年1月24日	ADV	グローバルA
遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説	2980	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
妖怪道	2980	4800	02年3月28日	RPG	フウキ
LUNAR～LEGEND～	3980	5800	02年4月12日	RPG	メディアリング
ロックマン ゼロ	4180	4800	02年4月26日	ACT	カプコン

※「アキバ価格」は、調査時の秋葉原ショップでの最安値です。GBアドバンスのソフトは、2002年1月1日以降に発売されたソフトのみを掲載。

『マリオサンシャイン』は順調な売れ行きでスタート！

こんにちは！　今回からこのページを担当することになりました、岡ちゃんねると申します。秋葉原は、僕にとってホームグラウンド！　いろんなお店を覗いて、ゲームソフトの相場を調べていくぞ。

さて、GCソフトでは、遂に発売された『スーパーマリオサンシャイン』が5780円から5980円の価格帯で推移。また、『スマブラDX』が5000円を切る価格で売る場所も出てきた。GBAソフトでは発売間もない『遊戯王』最新作や『ヒカルの碁2』などのタイトルが、早くも3～4割引きのお買い得価格になっている。その他、年初から春にかけて発売されたソフトも大きく値下げされた。『トマトアドベンチャー』や『ファイアーエムブレム』などは、じっくり遊べるゲームなので夏休みにピッタリかも。



←発売一週間で30万本以上を売り上げた『マリオサンシャイン』は、アキバ価格も安定。しばらくは大きな値動きはなさそうだ

はみだしソウバ

発売からずっと高い人気が続いていて、これまで大きく値段を下げることがなかった『逆転裁判』が、多くの店舗で2980円のお買い得価格に。続編発売前にプレイしてみるのもいいかも。

お便りのあて先は　ご意見ご感想は、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　アキバのソウバ」係 まで

今回の取材で、念願の初任天堂訪問を達成した、はやのん先生。20ページに掲載のレポートと合わせて読むと数倍おもろくなりますよ

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

「はやのんってダレ?」という人は、ホームページをチェックしてね。アドレスは下の通り → http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月8日	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	5800円	001
8月9日	極　麻雀DXⅡ~The 4th MONDO21Cup Competition~	アテナ	6800円	002
8月9日	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	6800円	003
8月29日	WTAツアーテニス　プロエディション	コナミ	6800円	004
● 8月未定	ZOIDS VS.	トミー	6800円	005
9月6日	レッスルマニアX8	ユークス	6800円	006
● 9月12日	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	6800円	007
★ 9月12日	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2　モデムアダプタセット	セガ	9800円	–
9月12日	18WHEELER	セガ	5800円	008
9月19日	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	6800円	009
9月19日	グランド・ヒート	セガ	6800円	010
9月26日	永世名人Ⅵ	コナミ	6800円	011
9月26日	セガサッカースラム	セガ	5800円	012
● 9月27日	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず~る!!	ケムコ	5800円	013
● 9月27日	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	● 6800円	014
● 9月未定	●UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	価格未定	015
9月未定	キャプテン翼~黄金世代への挑戦~	コナミ	価格未定	016
10月1日	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言　パーフェクトプレープロ野球	コナミ	6800円	017
10月未定	エターナルダークネス　招かれた13人	任天堂	6800円	018
★11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	価格未定	019
11月未定	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけー	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	020
11月未定	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	021
11月未定	ミスタードリラー　ドリルランド	ナムコ	価格未定	022
11月未定	マリオパーティ4（仮称）	任天堂	価格未定	023
今秋	バイオハザード0	カプコン	価格未定	024
今秋	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	価格未定	025
今秋	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	価格未定	026
★ 今秋	マッスルちゃんぴよん~筋肉島の決戦~	コナミ	価格未定	027
● 今秋	スーパーモンキーボール2	セガ	価格未定	028
今秋	キン肉マンⅡ世~新世代超人VS伝説超人~	バンダイ	価格未定	029
今秋	From TV animation ONE PIECE（仮称）	バンダイ	価格未定	030
12月未定	ゼルダの伝説GC（仮称）	任天堂	価格未定	031
12月未定	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	032
2002年末	ソニック メガコレクション	セガ	価格未定	033
2002年末	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	034
2003年1月未定	ソウルキャリバーⅡ（仮称）	ナムコ	価格未定	035
今冬	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	036
今冬	バットマン　ダークトゥモロー	ケムコ	価格未定	037
今冬	峠バトル（仮称）	元気	価格未定	038
今冬	1080°GC（仮称）	任天堂	価格未定	039
今冬	メトロイドプライム（仮称）	任天堂	価格未定	040
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	041
2003年3月未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	042
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	ナムコ	価格未定	043
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	044
2003年12月未定	新作RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	045
2003年未定	ゴールド☆マウンテン	フロム・ソフトウェア	価格未定	046
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	047
発売日未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	048
発売日未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	049
発売日未定	バイオハザード4（仮称）	カプコン	価格未定	050
発売日未定	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	051
発売日未定	●エターナルアルカディア　レジェンド	セガ	価格未定	052
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	053
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	054
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	055
発売日未定	ドンキーコングレーシング（仮称）	任天堂	価格未定	056
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	057
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	058

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月6日	風のクロノアG2　ドリームチャンプ・トーナメント	ナムコ	4800円	059
8月8日	グレイテストナイン	セガ	5800円	060
8月8日	プロ野球チームをつくろう！アドバンス	セガ	5800円	061
8月8日	コンバットチョロQ　アドバンス大作戦	タカラ	4800円	062
8月9日	なかよしペットアドバンスシリーズ③　かわいい子猫	エム・ティー・オー	4800円	063
8月9日	ミッキーとミニーのマジカルクエスト	任天堂	4800円	064
8月10日	ロックマン&フォルテ	カプコン	4800円	065
8月23日	遥かなる時空の中で	コーエー	5800円	066
★ 8月23日	遥かなる時空の中で　プレミアムBOX	コーエー	7800円	–

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月23日	ミスタードリラーエース　ふしぎなパクテリア	ナムコ	4800円	067
8月29日	姫騎士伝説-Princess Blue-	トンキンハウス	5800円	068
8月30日	ブラックマトリクスゼロ	NECインターチャネル	5800円	069
9月5日	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！アドバンス	セガ	5800円	070
9月6日	伝説のスタフィー	任天堂	4800円	071
9月12日	ズーキューブ	アクレイムジャパン	4800円	072
9月13日	ギャラクシーエンジェル　ゲームボーイアドバンス　天使のフルコースおかわり自由	マーベラスエンターテインメント	5800円	073
● 9月19日	南の海のオデッセイ	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	074
● 9月20日	スーパーマリオアドバンス3	任天堂	● 4800円	075
9月20日	サムライエボリューション　桜国ガイスト	エニックス	5980円	076
9月26日	エアフォースデルタⅡ	コナミ	4800円	077
9月26日	GROOVE ADVENTURE RAVE~光と闇の大決戦2~	コナミ	4800円	078
9月27日	メタルガン・スリンガー	アットマーク	5200円	079
● 9月27日	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず~る!!	ケムコ	4800円	080
9月27日	ファンシーポケット	ジョルダン	4800円	081
9月27日	ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト	マーベラスエンターテインメント	5800円	082
9月下旬	ベストプレープロ野球	エンターブレイン	5800円	083
9月未定	ウッディーウッドペッカー　クレイジーキャッスル5	ケムコ	価格未定	084
★ 10月4日	なかよし幼稚園~すこやか園児育成ゲーム~	TDKコア	4800円	085
10月10日	●Jリーグ ウイニングイレブン アドバンス 2002	コナミ	4800円	086
10月17日	コロッケ！　夢のバンカーサバイバル（仮称）	コナミ	4800円	087
10月17日	サイレントスコープ	コナミ	4800円	088
●10月25日	テイルズオブザワールド　なりきりダンジョン2	ナムコ	● 5800円	089
10月下旬	バルダーダッシュEX（仮称）	ケムコ	価格未定	090
10月未定	マジャイネーション（仮称）	エポック社	4800円	091
10月未定	星のカービィGBA（仮称）	任天堂	価格未定	092
10月未定	でじこミュニケーション	ブロッコリー	● 4800円	093
★ 11月1日	サンリオピューロランド　オールキャラクターズ（仮称）	トミー	4800円	094
11月21日	●ポケットモンスター サファイア	（株）ポケモン	価格未定	095
11月21日	●ポケットモンスター ルビー	（株）ポケモン	価格未定	–
11月未定	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	096
11月未定	風のクロノア　アクションRPG（仮称）	ナムコ	価格未定	097
今秋	逆転裁判 2	カプコン	価格未定	098
今秋	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	099
今秋	シルクとコットン	キキ	価格未定	100
● 今秋	ムゲンボーグ（仮称）	コナミ	価格未定	101
今秋	エレベーターアクション　オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	102
12月未定	ことばのパズル　もじぴったん（仮称）	ナムコ	価格未定	103
12月未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	104
12月未定	ゼルダの伝説GBA（仮称）	任天堂	価格未定	105
2002年末	ソニックアドバンス2	セガ	5800円	106
2002年未定	真・女神転生デビルチルドレン　光の書（仮称）	アトラス	価格未定	107
2002年未定	真・女神転生デビルチルドレン　闇の書（仮称）	アトラス	価格未定	–
2002年未定	ストリートファイターZERO3↑	カプコン	4800円	108
2002年未定	くるりんパラダイス（仮称）	任天堂	価格未定	109
今冬	こむぎちゃんのレッツ♪クッキング①ステキな洋菓子屋さん（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	110
今冬	ロード・オブ・ザ・リング~二つの塔~	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	111
今冬	ダービースタリオン　アドバンス	エンターブレイン	5800円	112
今冬	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	113
今冬	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	価格未定	114
今冬	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	価格未定	115
今冬	メトロイド　FOR GAMEBOY ADVANCE（仮称）	任天堂	価格未定	116
発売日未定	まみむめ☆もがちょ　たこボール	アイディアファクトリー	4980円	117
発売日未定	ロックマン　エグゼ3（仮称）	カプコン	価格未定	118
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	119
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	120
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	121
発売日未定	EZ-TALK　中級編（仮称）	キーネット	価格未定	122
発売日未定	フロッガー（仮称）	コナミ	価格未定	123
発売日未定	ミルモでポン！（仮称）	コナミ	価格未定	124
発売日未定	パチスロ完全攻略アドバンス~ギガゾーン&カーニバルナイト~	シスコンエンタテイメント	4800円	125
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	126
発売日未定	モンスターファームアドバンス2	テクモ	価格未定	127
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	128
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	129
発売日未定	サーベルウルフ（仮称）	任天堂	価格未定	130
発売日未定	ディディーコング　パイロット（仮称）	任天堂	価格未定	131
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	132
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	133
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	134

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月9日	ハムスター物語GB+マジハームの魔法の少女	カルチャーブレーン	3980円	135
8月9日	ドラゴンボールZ　伝説の超戦士たち	バンプレスト	4500円	136
10月未定	ドラえもんのクイズボーイ2	エポック社	3980円	137
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	138
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	139
発売日未定	こぐるぐるぐる~ぐるぐるとなかよし~	スティング	価格未定	140

※『ドラゴンボールZ　伝説の超戦士たち』はカラー専用です。

マッスルアンケート

アンケート記入用データ【質問は裏面にあります】

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	月刊ファミ通Bros.
14	ちゃお
15	なかよし
16	りぼん
17	コミックボンボン
18	コロコロコミック
19	少年ガンガン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	月刊少年エース
24	学年誌（小学1年生〜6年生）
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション／PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	33	とことんカタンね！
02	読者プレゼント	34	お宝ゲーム古tion
03	ニンテンドードリームヘッドライン＆ランキング	35	姫川明（H・N）のゲーム風景論
04	毎月新聞TURBO	36	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
05	みすずリンクのNewsDream	37	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
06	ポケモン　ぶち抜き独占プレイレポート	38	編集部コラム
07	宮本さん、マリオを語る	39	コマちゃんのウキウキ広告部日記
08	スーパーマリオサンシャイン	40	アキバのソウバ
09	ファイアーエムブレム　封印の剣	41	すすめ！　天任家族
10	黄金の太陽　失われし時代	42	マッスルアンケート＆発売スケジュール
11	スターフォックス〜さらば愛しのファルコ〜	43	任天堂の質問箱
12	特集・セガの巨匠たち	44	どうぶつの森＋村じまんフェスタ
13	エターナルアルカディア　レジェンド	45	ポケモン堂
14	ソニック　メガコレクション	46	カプコマニア
15	ファンタシースターオンライン　エピソード1＆2	47	セガ魂（仮称）
16	テイルズ　オブ　ザ　ワールド　なりきりダンジョン2	48	それゆけ!!　マリオ親衛隊
17	南の海のオデッセイ	49	ドリテクの殿堂
18	メタルガン・スリンガー	50	先ドリ　新作ソフトFLASH
19	ロックマン＆フォルテ	51	GC新作ソフトカタログ
20	グレイテストナイン	52	付録「特製シール」
21	プロ野球チームをつくろう！アドバンス		
22	ZOIDS VS.		
23	スーパーロボット対戦R		
24	カプコン VS. SNK2 EO		
25	風のクロノアG2		
26	シャーマンキング　超・占事略決2		
27	超魔界村R		
28	ビーチスパイカーズ		
29	ニンドリ学園		
30	スターフォックスコミック通信		
31	ゲームの通信簿		
32	デス仙人の教えてあ・げ・る		

Nintendo DREAM 8月号プレゼント当選者

①宮本茂さんサイン入りパンフレット
千葉県／柴藤令津　長野県／田中睦美
京都府／合田稚彩

②今村孝矢さんサイン入りパンフレット
山形県／佐藤麻美　岩手県／中西桃子
広島県／奥崎知里

③GCロゴ入り手持ち扇風機
福岡県／吉次賢紘　新潟県／中川絵美子
愛知県／林裕之

④任天堂キャラクター　タトゥーシール
静岡県／富樫さや加　東京都／高木英子
神奈川県／猿渡耕太

⑤メトロイドプライムTシャツ
島根県／飯島孝明

⑥セガクリエイター　カードセット
愛媛県／杉森孝　北海道／鶴丸俊太郎
青森県／則竹景造

⑦恒例！E3福袋
富山県／上野可奈子　愛媛県／尾崎理絵
愛媛県／田窪聡士

⑧ニンテンドーゲームキューブ本体
福岡県／吉松哲也

⑨GBアドバンス本体
愛知県／矢野和美

⑩GBアドバンスソフト『黄金の太陽 失われし時代』
熊本県／西川賢司

⑪GBアドバンスソフト『おしゃべりインコ倶楽部』
兵庫県／久津間未里

⑫シャイニング・ソウル　ポーチ
大阪府／新田真子　埼玉県／梅牧彩夏
埼玉県／沼倉史織　千葉県／三木美歩
長崎県／鶴邦寛

⑬ゲームカバーアドバンス
北海道／小松嵩臣　静岡県／金井千春
熊本県／堤愛理

⑭フィットカバー
青森県／木村卓也　茨城県／加藤勲昭
富山県／針山真素美

（敬称略）

Nintendo スタジアム 8月号プレゼント当選者

No.1　かまいたちの夜〜アドバンス〜
千葉県／金子美佳　奈良県／岡田隆雅
埼玉県／水澤美緒

No.2　CAPCOM VS. SNK 2 EO
茨城県／増子亨　大分県／永井嵩文
宮城県／太田博子

No.3　ピノビィー＆フィービー
茨城県／坂従裕隆　北海道／山田夏航
福井県／鈴木俊

No.4　超魔界村R
大阪府／野祐太郎　大阪府／飯田淳
福岡県／松岡誠司

No.5　ガチンコプロ野球
栃木県／中山貴文　東京都／本間拓馬

No.6　V-RALLY3
東京都／北村翔太

No.7　花札トランプ麻雀　デパチカ　和洋中
大阪府／伊藤圭美

No.8　かわいいペットショップ物語3
三重県／小田峻　北海道／岡田隼
兵庫県／平野理恵

No.9　信長異聞
茨城県／緒方弘真

No.10　ディズニースポーツ：サッカー（GBA）
京都府／井上毅郎

No.11　はめパネ　東京ミュウミュウ
秋田県／平野忠清　群馬県／宮澤智久

No.12　ディズニースポーツ：サッカー（GC）
石川県／永田翔

No.13　アイス・エイジ
千葉県／皆見佐和子　埼玉県／関根智久

No.14　ハイヒートメジャーリーグベースボール2003
大阪府／山本ヒロユキ　福岡県／杉伸一

No.15　ブラックマトリクス ゼロ
滋賀県／田中真　佐賀県／伊藤純一
長崎県／中村香菜子

No.16　ハムスターパラダイスあどばんちゅ
神奈川県／瓜生詩織　香川県／山上卓也

No.17　実況パワフルプロ野球9
広島県／重広沢氏

No.18　黄金の太陽 失われし時代
千葉県／秋田朋希　愛知県／立木秀明

No.19　さくらももこのウキウキカーニバル
岩手県／藤原ひとみ　千葉県／小河なつみ

No.20　スーパーマリオサンシャイン
群馬県／町田貴子　愛知県／奥村真帆

（敬称略）

マッスル アンケート

切手不要!! しめ切りは 8/20 プレゼントは6ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

6～8ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは8月20日（消印有効）**、当選者は9月6日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例

○よい例→ 0 1 、4 4

×悪い例→ 　1 、 44

1 あなたの学校（職業）は次のどれですか？
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。
学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この裏にある表1から3つ選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、146ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右横にあります。

11 あなたは今回のニンドリのリニューアルについて、どう思いますか？　ハガキの解答欄に1つ○をしてください。
1.かなり良くなった　2.やや良くなった
3.良くも悪くもない　4.やや悪くなった
5.かなり悪くなった

12 ニンドリのリニューアルで感じたことを自由にお書きください。

13 あなたはこの夏、何本くらいゲームソフトを買いますか？

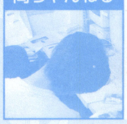
14 ゲームキューブ本体で出してほしい新色があったら、お書きください。

マッスルの花園

ゲーム誌編集者マッスルの原点とは!?

マッスル・イガリン

この猛暑の中でも、自転車通勤続行中。大量の汗が乾いてTシャツに塩が浮かび、むさ苦しさも120%アップだ。彼は浮き出た塩を夏の風物詩と言い張るが、そんな風物詩はいやだ。



岡ちゃんねる

誰もが話題にしながら、誰も買おうとはしなかった、パソコンの"生首ゲーム"を購入。マリオプレイ時の息抜きに遊ぶらしいが、生首で息抜きというのもなんだかよく分からない。

岡ちゃんねる（以下岡）　マッスルさん、読者からお便りが来てましたよ。

マッスル（以下マ）　お、ファンレター!?

岡　「マッスルって誰？」「お前何者だ」とか。だいたい前号の話だけじゃ、雑誌潰しまくってる貧乏神にしか見えませんよ。

マ　む～。こりゃいかん。よし、スペースも広くなったことだし、今回はゲーム誌編集者・マッスルの原点を熱く語るか！

岡　マッスルさんの駆け出し時代というのもイメージ湧かないんですが…。ちなみに、初めて担当した記事は何です？

マ　ファミマガでやった、スーファミの『美食戦隊薔薇野郎』新作紹介だ！

岡　前言撤回。容易にイメージできました。ていうか、ネタですか？　だいたい何ですか、そのふざけたタイトルは!?

マ　あのPCエンジンの怪作『超兄貴』のスタッフが関わったとかで、一部カルトファンからのみ注目を浴びた作品だ。その名の通りマッスルなキャラが戦うアクションゲームだが、まあ、平たく言えばキャラがヘンテコな『ファイナルファイト』だな。

岡　それのどこが『美食』なんすか？

マ　敵を倒すと、なぜか野菜やら豆腐やら豚肉やらを落とすんだよ。それをステージクリア後に合成すると、あ～ら不思議、グルメな料理の出来あがり。食べれば体力が回復するという画期的なシステムだ!!

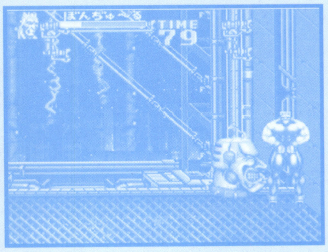
岡　それって、ライフの回復をただ面倒にしただけなのでは…。

マ　そうとも言うな。だいたい、なに作っても回復量が上下するだけだし。それならメガドラの『ソード・オブ・ソダン』みたいに、食材の組み合わせによっては即死！ぐらいの勢いが欲しいわな。

岡　またえらくマニアックな名前が…。

マ　で、次に担当したゲームがまた凄かったんだ。続きは次号で！

岡　続くんすか、これ！



⬆『薔薇野郎』のゲーム画面。ボタンひとつでポージングができるが、あまり深い意味はない

©1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc.
©1995 Winds.

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます
任天堂の質問箱
にんてんどうのしつもんばこ
第73回

★★★

『マリオサンシャイン』発売から2週間以上すぎたけど、暑さに負けず、楽しんでますか〜!?　もし途中で挫折した人がいたら、もうちょっとがんばってみてね。クリアのあとには大きな歓びが待ってるんだから。さて、マリオ後のことも何かと気になる、今日この頃。早くも秋に向かって、新しい施設ができたり、あのソフトの発売日が決まったりと、いろんな動きがあるようですぞ。

こんげつのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『マリオサンシャイン』。シャインがまだ20数個という体たらく。だって忙しいんだもん、と言い訳しながら、1日1シャインを目標にがんばる日々なのだ。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

任天堂キャラクターずかん 24

CHARACTER DATA FILE — No.24

ベビーマリオ

英名／BABY MARIO

赤ちゃんマリオがデビューしたのは、1995年の『スーパーマリオ ヨッシーアイランド』(SFC)。このときは直接ベビーマリオを操作することができなかったんだけど、4年後に発売された『マリオゴルフ64』でプレイヤーキャラの仲間入り。もちろん『マリオサンシャイン』には登場する予定はないけれど、声優はマリオと同じ、米国人のチャールズ・マーティネーさんなのだ。

こんげつのワンショット

新しい編集部の近くに四谷駅があるんだけど、その駅前で「スマブラ公衆トイレ」を発見! お近くにいらしたときは、ぜひご利用を(笑)。

Question 1　ニンテンドーゲームキューブ

『マリオサンシャイン』はどのくらい売れてますか?

埼玉県・ルイタロGCさん

A　絶好調です!(笑)

具体的な出荷数は、まだ公表できないのですが、7月19日の発売日にまとまった数を出して、そのあとも毎日のように出荷しています。これまでに発売したゲームキューブソフトのなかでも、最速のスピードで売れていると聞いていますし、何しろ6年ぶりに発売された『マリオ』の新作なので、お客様の迷惑にならないようにたっぷり出しているんですが、売れ行きはとても好調ですね。このペースを続けて、まずは早々に、100万本を達成したいと考えています。読者のみなさんは、すでに購入された方も多いと思いますけど、『スーパーマリオサンシャイン』の楽しさを1人でも多くの方に伝えてほしいですね。やっぱり、ゲームの面白さって口コミで広がる部分も多いと思いますので、ぜひニンドリ読者のみなさんにも、お願いしたいと思っています!(広報)

☞「100万本」というのは、とりあえずということで、もちろん目標はもっと上。前作の『マリオ64』は191万本も売れてるわけで、『マリオサンシャイン』はドカーンと200万本を軽く突破しちゃいましょう。

ダンスがとてもイカす、ドルピック島のモンテ族のみなさん。名前の由来はデルモンテ?　モンテカルロ?　それとも…?

ハミダシ質問箱

モンテ族の名前の由来を教えてください。(千葉県・新渡戸菜々さん)

広報・企画ともに、知らされていないんですよ。でも、みなさんにたっぷり遊んでいただいたあとで、「実はね」みたいな感じで言えるといいですね。いずれ明らかになるでしょう。(広報)

Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

『マリオサンシャイン』の評判はどうですか？

神奈川県・ナオミさん

A すっごくいいです（笑）。

やはり、初めてのポンプアクションがとても気持ちいいと、とても評判ですね。水をまいて落書きを消すのも気持ちがいいし、ホバリングしたり、ロープを使ってびょ～んと跳ぶのがとても気持ちがいいという人が多いようです。一方で、「ちょっと難しいかな？」という声もあるようですね。一目見ただけで、「こんなこと、行けるの～!?」って感じてしまう人がいるようで…。でも、操作に慣れてしまえば楽しくプレイできますし、『マリオ』ってやってるうちにどんどん上達するので、クリアしたときの歓びはめちゃくちゃ大きくなるんですね。そこが、このシリーズの神髄だと言っていいでしょう。それに1人用のゲームですけど、友達と一緒にやってほしいですね。後ろから見てると、自分がやりたくなりますし、みんなでワイワイやるのがいちばん楽しいと思いますよ。（広報）

ニンドリ編集部では、チームを組んで『マリオサンシャイン』の攻略をしてるんだけど、ほれぼれするくらいうまい人がいて、その人のプレイを見てるだけでも、とてもタメになるのだ。スポーツの世界では、上手なプレイヤーの動きを目で盗めというけれど、それは『マリオ』でも同じことが言えそうだよ。

N64版ではヨッシーに乗ることは夢だったのだ。それが6年すぎて現実に！ キューブって本当にすごいんですね

Question 3 ニンテンドーゲームキューブ

『スターフォックスADV』の発売日は9月何日ですか？

宮城県・ミミさん

A 大変長らくお待たせいたしました！

『スターフォックスADV』は9月27日に発売することが決定しました。このソフトは、『スーパーマリオサンシャイン』に続く大作ソフトになります。物語がとにかく壮大で、あまりにスケールが大きいので、ここまで発売が遅れてしまったのですが…。でも、もう大丈夫です（笑）。すでに、CMの検討に入ってまして、このソフトもゲーム画面中心のものになる予定です。コンボ攻撃や空でのアクション、謎解きや、巨大な恐竜との戦いなどなど、見せ場は盛りだくさんなので、CMでは、そのような映像を中心にお見せしていきたいと考えています。場合によっては、ナレーションも使わないかもしれないくらい、映像ストレート勝負のCMになるでしょうね。放送がはじまるのは9月上旬になる予定ですので、もうしばらくお待ちください。（広報）

『スターフォックスADV』のもとになるゲームは、2年前のE3でもプレイアブルで出展されていたので、このゲームの開発期間は『マリオサンシャイン』のそれを大きく超えるはず。そんな大作もいよいよ発売ってわけで、その日がやってくるまでは、中植せんせのコミック（65ページ～）をじっくり読んで、気分を盛り上げてちょうだいね。

夏はマリオで、秋はフォックス。次号では、『スターフォックスADV』の情報をたっぷりお届けする予定。お楽しみにね～

Question 4 次世代ワールドホビーフェア

ホビーフェアはいかがでしたか？

北海道・いたかまの夜さん

A 大盛況でした。

任天堂は、『マリオサンシャイン』のほか、『伝説のスタフィー』と『カスタムロボGX』『マリオアドバンス3』をプレイアブルで出展したんですが、とても盛り上がっていましたね。ホビーフェアのお客さんは、年齢層が少し低めですが、ステージでは『マリオサンシャイン』の「ミニゲームをやりたいヒト～？」って聞くと、その場にいるほぼ全員がいっせいに元気よく手をあげてくれたりと、たいへん盛り上がっていました。やっぱり、ユーザーの方と直にふれあって、ゲームを楽しめるイベントは大事だと思いましたね。（広報）

小学館が主催するホビーフェアは、ゲームだけでなく、話題のおもちゃなどが遊べる楽しいイベント。そんな会場での、任天堂やセガブースなどの盛り上がりようを見ると、今年のスペースワールドが中止になってしまったことが、本当に残念に思えるのだ。9月20日から開かれる東京ゲームショウでは、E3バージョンでいいから、『ゼルダ』や『メトロイドプライム』を出展してくんないかなあ。

ステージを沸かせるマリオたち。ミニゲームに参加すると、マリオサンシャインのTシャツやフリスビーがもらえる特典があったのだ

Question 5 任天堂の新しい名所

「Nintendo Game Front」について教えて！

千葉県・幕張太郎さん

A 最新機器を駆使した……、

エンターテイメントの体験施設です。そんな、任天堂のゲームが体験できる施設を、松下電器さんと共同で作ることになったんです。展示内容については今後検討していくことになりますが、たとえば、発売前のソフトが遊べることもあるでしょうし、ご家庭ではなかなか体験のできない、最新の設備でゲームキューブやGBアドバンスのソフトを遊んでいただけるようになるでしょう。それに、忘れちゃあいけないのが、新しい遊びのスタイルをここで提案しようというものです。E3では、キューブとGBアドバンスをつなげて、新しい遊びの提案をしましたが、ここでも「コネクティビティゾーン」を設置して、たとえばGBアドバン

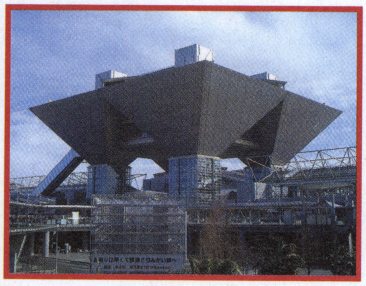
ハミダシ質問箱

「マリオサンシャイン」の略し方は「マリサン」でいいの？（神奈川県・メロンさん）

そう呼ぶ方が多いみたいですね（笑）。ユーザーの方がどう呼ぶかは自由ですし、自然発生的に通称で呼ばれるのはいいことですよね。（広報）

スのカメラ「ゲームアイ」など、これからの任天堂エンターテインメントの世界を体験してもらいたいと考えています。（広報）

宮本さんは、20ページで紹介している合同記者会見の場で、「日本でいちばんいいテレビシステムを使って、いちばんいいオーディオシステムを使って遊んだときに、いちばんスゴイのはゲームキューブなんです。価格が安いから、そうじゃないと思われてるかもしれないんですけど（笑）」と語っていたのだ。このNintendo Game Frontは、そんなゲームキューブのスゴサを、直に体験できる絶好の場所になりそう。オープンするのは今年9月の予定で、場所は東京ビッグサイトそばの、パナソニックセンター内（りんかい線または、ゆりかもめで「国際展示場駅」下車）。月曜と年末年始以外は1年中、無料で入場できるので、ぜひ行ってみよう！　ニンドリではオープンの日程など、続報が入り次第、詳しくお伝えする予定だぞ。



「Nintendo Game Front」は新しい東京の名所になるか？（写真は東京ビッグサイト）

Question 6　ニンテンドーゲームキューブ

『メトロイドプライム』はこれまでのシリーズとどのくらい違いますか？

茨城県・岩瀬英幸さん

A 基本的な世界観は同じです。

『メトロイド』というのは冒険ゲームですよね。シリーズが持っていた、このゲームの本質的な面白さはキューブになったからと言ってもまったく変わりません。ただ、キューブになることによって、グラフィックがリアルになって、臨場感が大幅にグレードアップしていると思います。視点がこれまでのように2Dではなく、主観視点の3Dになったので、まったく別のゲームに感じる方もいるかもしれませんが、実際に触ってみると「やっぱり『メトロイド』だ」と感じていただけるでしょう。なので、これまでのファンの人を裏切るものではありませんし、初めての人も楽しめる作品になっていると思います。（広報）

アメリカでは、11月18日に発売が予定されている『メトロイドプライム』なんだけど、日本では「今冬」。今年の年末は『ゼルダ』や『マリオパーティ4』の発売がひかえてるので、「今冬」と言っても来年にずれこむことは間違いないでしょう。で、前作の『スーパーメトロイド』（SFC版）が発売されたのは1994年のことなので、なんと9年ぶりの新作になるのだ。それにしても、どうしてこれほどの人気タイトルを、9年間も放っておいたんでしょうね。

アメリカでは、泣く子もだまる「メトロイド」。写真のように、「メトロイドデータベース」なる、かっこいいホームページもあったりするのだ

Question 7　ニンテンドーゲームキューブ

『どうぶつの森+2』は出ますか？

群馬県・アーカム村あおにいさん

A 具体的な予定はありません。

開発スタッフが『どうぶつの森+』でやり残したことや新しいアイデアがあれば、出るでしょうけど、ステージやキャラクターを変えるだけの、単なる続編を出すようなことは、まずありえないでしょう。新しいゲームにも関わらず、これほど多くのファンを獲得したソフトですので、続編を望まれる方も多いようですが、新しいゲーム性が打ち出せるようにならない限り、新作を発売するようなことはないと思います。（広報）

この『どうぶつの森+』に関しては、「合同記者会見」の席で、プロデューサーの手塚卓志さんが興味深い発言をしているのだ。それを紹介すると…「アメリカ版を作っているんですけど、それと並行して『どうぶつの森+』をさらに楽しめるものを作っています」とのこと。これ以上の言及はなかったんだけど、なんかめちゃくちゃ気になるよね。「さらに楽しめる」のが続編じゃないにしろ、何か新しい動きがありそうな感じです。

ある意味、とても日本的なゲームの『どうぶつの森+』。アメリカでは『Animal Crossing』のタイトルで発売されるこのソフト。西洋人にどのように受け入れられるのか、注目しましょう

Question 8　ゲームキューブ&GBアドバンス

「N-Port」って何のことですか？

滋賀県・襟夫さん

A 国内では「ジョイキャリー」という名称です。

E3で発表しましたけど、このジョイキャリーというのは、ゲームキューブから、ゲームデータなどをGBアドバンスにダウンロードして遊べるシステムのことをいいます。具体的には、ファミコンデータを、キューブからGBアドバンスにダウンロードして遊ぶことのできる『アニマルクロッシング（どうぶつの森+の海外版）』がそうです。セガさんの『ファンタシースターオンライン』では、『ぷよぷよ』などのゲームやキャラクターデータなどをダウンロードして遊ぶことができるようになると公表されてますよね。今後も、ジョイキャリーを使った新しい遊びを研究しているところですので、発表を楽しみにしてくださいね。（広報）

Q7で紹介した「『どうぶつの森+』をさらに楽しめるものを作っています」という手塚さんの言葉は、この「ジョイキャリー」のことを、たぶん言ってたんでしょう。いまでも、「どうぶつの島」で遊べたりするけれど、ファミコンソフトなどをGBアドバンスにダウンロードすることで、何やら新しい展開が見えてきそう。『どうぶつの森+』は、僕らをまだまだ楽しませてくれそうなソフトです。

『どうぶつの森+』の世界そのままに、ほのぼのとした雰囲気をかもしだしてる手塚さん。でも、とんでもないことをたくらんでいそうな…？

ハミダシ質問箱

どうしてメモリーカードは59とか251なの？（秋田県・オサムらいスクリームさん）

最大の使用ブロック数を表示してるんです。251にしたほうがいいと言う人もいるかもしれませんが、1ブロックもったいないですよね（笑）（広報）

ハミダシ質問箱

ファルコは『スターフォックスADV』に出ないのですか？（神奈川県・類～似さん）

このような質問が寄せられるほど、ファルコは人気者ということですよね。登場するかしないかについては、ゲームを直接さわってのお楽しみということで（笑）。（広報）

Question 9　ニンテンドーゲームキューブ

『GIFTPIA』について教えてください！

大阪府・ニセ本郷GCさん

A 任天堂の隠し球です！（笑）

『GIFTPIA』に関しては、E3で実機デモの映像を流していたんですけど、詳細はまだ何も明らかにしていないんです。ゲームの内容を少しお話ししますと、主人公がたくさんの人の願いをかなえながら、大人になっていく課程を楽しむRPGです。でも、もうこれ以上は「隠し球」と言うくらいですから、コメントできないんです。ごめんなさいね。（広報）

画像を見る限り、これまでの任天堂ゲームにはないテイストの『GIFTPIA』。タイトルから、「ギフト」と「ユートピア」の合成語なんだろうと想像できるんだけど、あとは謎だらけ。そんなソフトなのに、なぜか店頭で配られた「ニンテンドーブック2002・夏」に画面写真が1枚だけ公開されていたのだ。う～ん、ミステリーだなあ。

これが『ニンテンドーブック2002・夏』に掲載されていた『GIFTPIA』の記事。はっきり言って、どんなゲームかわかりません

Question 10　ニンテンドーゲームキューブ

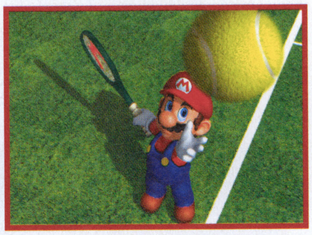
『マリオテニスGC』は本当に発売されるの？

埼玉県・ぷりんさん

A 本当に発売しますよっ！（笑）

今年の3月に発表だけして、そのあと続報をお出ししていないので、この質問を送ってくださった方は不安になったんでしょうか。『マリオテニスGC』は絶対に発売しますので、楽しみに待っててくださいね。ただ、年内はいろんな人気タイトルが発売を控えていますので、発売はたぶん来年以降になると思います。まあ、『マリオテニスGC』が出るまでに、いろんなソフトが出るわけですから、ゲームキューブを存分に楽しんでほしいですね。（広報）

前号（vol.72）から、『マリオテニス』の名称が『マリオテニスGC』に。このタイトル変更で、誰もが考えることは『マリオテニスGBA』の発表があるんじゃないかと…（『マリオゴルフGBA』も同様）。発売されたばかりの『黄金の太陽～失われし時代』の売れ行きも好調だし、開発元のキャメロットもこの勢いをかって、『マリオテニスGC』や『マリオゴルフGC』では、僕らを存分に楽しませてくれそう。がんばれ、高橋ブラザーズ！



めちゃくちゃ発売が楽しみなマリオテニスGC。このゲームに登場するマリオは『マリオサンシャイン』と同じものになるんだとか

Question 11　ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブの新色は出ないのですか？

富山県・桜山花子さん

A 新色が出るという話は聞いていないですね。

ゲームキューブだけでなく、GBアドバンスもそうなんですが、現在フル稼働で製造していて、新色を出すような余裕はないんです。新しい色を出すということになると、そのためのラインを確保しなければならないわけで、これからクリスマスシーズンに向けて、月産135万台の体制を整えようとしているこの時期に、新色のキューブを出す余裕はきっとないでしょう。まあ、今後はN64のときのようにトイザらスさんなどの流通さんから、限定カラーバージョンの発売があるかもしれませんが、現状ではなかなか難しいでしょうね。（広報）

岩田社長は「本来、ソフトビジネスの世界で数値目標をかかげるのは困難ですが、あえて言うなら、2005年3月までに、ゲームキューブを5000万台売りたい」とコメントしている。N64でさえ、世界中で出荷した台数は約3400万台なのだ。キューブの目標はとほうもなく達成困難な数字にも映るけど、岩田社長には確かな自信と裏付けがあって「5000万台」と明言したのだろう。これから先、キューブが1000万台、2000万台とハードルをクリアしていくなかで、新色の話もきっとでてくるはず。それはいつになるのかわからないけど、新作ソフトの発売を待ちわびるように、新色のキューブの発表も楽しみに待ちましょう。

Question 12　ゲームボーイアドバンス

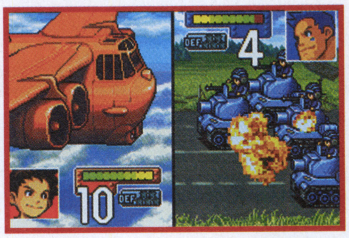
『ゲームボーイウォーズGBA』をお蔵入りさせないで！

千葉県・9amさん

A 残念ですが…。

アメリカ版は、昨年のテロ事件の前後に発売されたんですが、売れ行きがとても好調なんです。でも日本国内では発売タイミングを逃してしまって…。ゲームの中味的に言って、いまの国際情勢を考えると最適ではないと判断して、発売を延期してきたわけです。何とか発売したかったんですが、ずっと延期するのもよくないということで、発売カレンダーから消したわけですね。でも、発売が完全になくなったわけではなくって、今後の状況をみながら決めていくことになると思います。（広報）

ソフトは完成し、テレビCMもできあがっていたのに「発売中止」。発売を待っていたユーザーもつらいけど、ゲームを完成させた開発者はもっとつらいと思うのだ。このゲームを作るために、徹夜でがんばった日々もあったわけで、何よりユーザーから「面白い！」という声を聞くことができないのは、クリエイターとしては無念でしょう。世の中の情勢がよくなって、「発売決定！」のニュースを聞ける日がくることを祈るばかりです。



GBアドバンスらしい進化をとげていた『ゲームボーイウォーズGBA』

Question 13　任天堂とハドソンの合弁会社

招布という会社はどうなったのですか？

山梨県・グレープ姫さん

A 9月に解散することになりました。

招布という会社はもともと、N64ソフトの開発支援をする目的で、ハドソンさんと任天堂が出資して設立した会社なんです。でも、ハードがN64からキューブに移り、ソフトが格段に作りやすくなったことから、招布の会社としての役目は

終わったと判断し、解散することになったんですね。(広報)

☛「N64はソフトが少ない」と悪評をたたかれた頃、彗星のごとく現れた「招布」という会社の登場は、N64ユーザーにとって、どんなに心強かったことか。この会社が生み出したソフトとしては、『電車でGO!64』が有名なんだけど、もしこの会社の働きかけがなければ、『マリオゴルフ64』や『黄金の太陽』は、間違いなく生まれていなかっただろう。招布とキャメロットの出会いがあったからこそ、僕らはいま、『失われし時代』を楽しみ、『マリオテニスGC』の発売を心待ちにできるのだ。招布関係者のみなさん、本当にお疲れさまでした!

1999年7月号の64ドリームで掲載した特集「招布は招くよ」の扉。この会社が設立されたのは1998年のこと

Question 14 THE Nintendo DIFFERENCE

どうして他社とコラボレーションをするの?

茨城県・マリ親父さん

A やはりトライフォースの存在が大きいですよね。

この業務用基盤は、ナムコさんとセガさんと任天堂の3社で共同開発した製品なんです。トライフォースは、アーケードゲームとキューブソフトを同時に開発できるメリットがあって、当然、両社と打ち合わせをするなかで、「どんなソフトを作りましょうか」という話になるわけです。そこで、クリエイター同士の会話のなかで、「実はこのゲームのファンなんです」といったことが自然に出てきて、「じゃあ、その新作を作ってみませんか?」という話になったりするわけですよね。このようなコラボレーションは、会社同士でまとめたというより、相手の会社さんのクリエイターを信用しているからこそ、まとまった話なんです。なので、セガさんの『F-ZERO』や、ナムコさんの『スターフォックス』にしても、クリエイターに対する強い信頼関係があったからこそ、実現できた話と言えるでしょうね。(広報)

☛この他にも、カプコンと共同で『ミッキーマウスの不思議な鏡』や『ゼルダGBA』が作られるなど、コラボレーションはいろんなところで進行中。まったく別の会社の開発者が、同じ目標に向かって動いたとき、「こんなゲームの作り方があったんだ」と、お互いにとてもいい刺激が生まれるメリットもあるようなのだ。これは、旧ニンドリとNスタが合体した、新ニンドリにも言えることかな?

3月28日に開かれた『F-ZERO GC』の発表会の模様。同ソフトを開発中の名越稔洋さんのインタビューは、次号で掲載予定だぞ

Question 15 祝! ニンドリ新装刊

ニンドリの月2回刊についてのコメントを!

新潟県・大岩ユウシさん

A もちろん、がんばってほしいですね。

任天堂系のゲーム雑誌で、月2回刊で出るのは、何年かぶりのことなんですよね。だから、やっぱり、がんばってほしいですよ〜(笑)。ただ、この「質問箱」も月2回になって、いろんな質問にお答えしなきゃならないので、こちらとしても、ちょっと大変なところもあるんですが…(苦笑)。でも、新しいニュースや、イベント情報などもユーザーさんに早く伝えていただけるので、月2回刊のメリットは大きいですよね。それに任天堂としては、いよいよ『スーパーマリオサンシャイン』を発売し、これから年末にかけて月1本以上のペースで、ゲームキューブソフトを出していく予定なんです。なので、ニンテンドードリームさんには、読者のみなさんと一緒になって、ゲーム業界全体を盛り上げていってほしいですね。応援してますし、こちらのほうも応援をよろしくお願いします(笑)。(広報)

☛前号からスタートしたニンドリの月2回刊と増ページ。やはり読者のみなさんから大きな反響をよんだようです。「すげえ厚い!」「全部、読むのが大変」といった率直な感想を寄せてくださった読者さんが多く、ニンドリ編集部員一同、がんばった甲斐があったと喜んでいます。また、「ニンドリらしさが残ってる」「読みやすいデザインになった」といった声を聞くと、正直ホッとする一方、「ハガキが書きにくい」「月2回でお金が大変」なんてご意見に触れると、身が縮む思いです。読者のみなさんあってのニンドリ。これからもみなさんのご意見を採り入れながら、がんばっていきますので、ご声援、どうぞよろしく!

ちょうど6年前に創刊された、ニンドリの前身「64ドリーム」(写真上)。新ニンドリの印象としては「紙のにおいが変わった」なんていうのもありました

ハミダシニュース

『Roll-o-Rama』ってどういう意味ですか?(神奈川県・(仮)さん)

英語で、コロコロ転がるという意味があるようですね。ただ、命名したのは任天堂アメリカのスタッフなので、詳しいことはよくわからないのですが…。(広報)

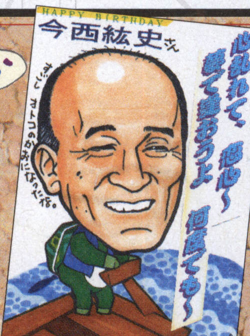
「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3556)3288

任天堂の似顔絵箱



「いま書いておかねば」と、LOCさん(住所不明)が送ってくださったのは、広報室長だった今西紘史さん。8月13日がお誕生日です

村じまんフェスタに集った、400を越える作品を大紹介!!

どうぶつの森+™ 村じまんフェスタ

広めよう『森+』の輪 Vol.2

応募作紹介!

ファミコン家具100名プレゼントに応募してくれた400以上の作品のなかから、とてもスバラシイ村を大紹介!

私の服じまん　最優秀作品　静岡県／金森利文さん

おしゃれ!? な服 編

いろんなデザインの服の中でも、もっとも面白いアイディアを詰め込んでくれた作品。村の背景にとけ込むデザインのカモフラージュな服シリーズ、そして見る人を思わず笑わせてしまうような趣向を凝らしたデザインの服がとても面白いです。

カモフラージュな服シリーズ

↑ひとつのパターンではなくて、村のどこにいてもカモフラージュできるところが最高です

ライダーごっこなふく

↑子供の頃を思い出すようなデザイン。服に合わせて部屋も子供部屋風にしたところもスバラシイ!

けが人なふく

↑エジプトなゆかと合わせることでちょっとミイラ風。ハチに刺された顔がけが人を演出してます

ハンニバルなふく

↑ちょっとグロ系。脳みそと内蔵が飛び出しちゃった作品。かわいい表情とのギャップがよいです

デザインかんばん 編

単純に絵を描くだけでなく、かんばんを立てる場所に合わせて、意味のあるデザインをしてくれたところが秀逸でした。コンビニのかんばんはアイディアとしてはありがちだけど、お店の新装開店に合わせてかんばんを変えているアイディアがスゴイ!

安売りとかしてるの?

↑エイブルシスターズのところには「ユニクロ」の看板が。誰もが知っているお店に早変わり

おなじみのコンビニ!?

↑コンビニたぬきが「セブンイレブン」に。いつのまにやらフランチャイズ展開!?

おなじみのデパート!!

↑デパートになったたぬきちのお店が、いつのまにやら大型スーパーに! もうかりまっか?

極悪建設 vs マンション反対派

↑村にマンションを建設!? パンチパーマのこわもてお兄さんは、悪徳不動産らしいぞ

「男はつらいぜ」上映中!

↑博物館を映画館にみたてて作った看板。どうやら「男はつらいぜ」が上映中のようです

どうぶつの森の村長選挙。誰に投票する?

↑おやしろの前で村長選が行われているという、掲示板への書き込みが…。候補者は誰?

↑おやしろ前に行ってみると、選挙ポスターが! 空欄があるあたり、とってもリアルです

 ©Nintendo 2001

優秀賞　千葉県／シンガーソンさん

手作りなラブな村

自分の部屋を、写真やビデオではなく、手作りの工作で表現してくれた「森ラヴ」な作品。飛び出す絵本のような作りになっていて、部屋のどこにどんな家具が置いてあるのかがわかりやすく作ってあります。お手製のフィギュアもありました。

↑紙粘土で作ってくれたフィギュア。女の子とリンゴのテレビ、ゲームキューブの3点です

←1階は「ポップなティールーム」。喫茶店をイメージした部屋で、BGMは「おととい」。風水やシリーズ家具によるコーディネートは気にせずにインテリアされています

→2階は「かれたじじい部屋」。1階がうるさい感じなので、落ち着いた雰囲気にしようと。レトロ調な和風&お気に入りの家具コーディネートしたそうです

優秀賞　岡山県／桜田梨香さん

自分らしい工夫が◎

住人の家の前に、住んでいるどうぶつの似顔絵かんばんが立ててあります。遊びに来た人にも、わかりやすくて楽しいよね。「マスターソードの森」と題した部屋は、ちょっとした工夫で、かなりそれっぽく演出されています。

↑住人の家の前に、住んでいるどうぶつの似顔絵かんばんが立ててあります

↑もこもこした緑のアイテムは、木の葉のようなデザインを張り付けたカサなんです

優秀賞　茨城県／吉田安里さん

激似の似顔絵かんばん

ドット絵を描いて制作するデザインかんばんでも、こんなにリアルな似顔絵が表現できる、っていうことを証明してくれた作品。特に、ウッチャンナンチャンと爆笑問題の2作品は、ひとめでそれと分かるほどよく似ていました。ケンタッキーおじさんもいい感じです。

↑洋服部門の数多く寄せられた「日本代表」の服も作ってくれていました

↑リアルな絵をドット絵で表現。適度なぼかし具合でとってもよくできた作品です

↑かんばんにしてみるとこんな感じです。なんだか芸能人が住んでいる村みたいだね

優秀賞　千葉県／水野佑貴さん

私の町のカブリバさん

水野さんが住む千葉県の勝浦市は、三大朝市のひとつなんだそうです。そこで出会った行商のおばちゃん。このおばさんは、列車に乗って朝市にやってくるそうです。そんなところまでカブリバにそっくり。

←遠いところから新鮮な野菜を売りに来ているんだね

どうぶつの森+ ニュース

あのファミコン家具やにんてんどうベンチが!

あいことばを書いた手紙を村の住人に送るだけで、ファミコン家具などがもらえるという「夏休み特別のプレゼント企画」が任天堂ホームページで行われているぞ。ここでしか手に入れることができないレアなアイテムなので、ぜひとも入手しよう! くわしい方法などは、インターネットの任天堂ホームページでチェックしてね。

http//:www.nintendo.co.jp

ここをクリック!

期間	プレゼント内容
8/5~8/11	まーじゃん、にんてんどうベンチ、テニス、クルクルランド、ゴルフ
8/12~9/1	まーじゃん、にんてんどうベンチ、テニス、クルクルランド、ゴルフ、ピンボール
9/2~	まーじゃん、にんてんどうベンチ

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 緑

NO.00002

今回は「ポケモンフェスタ2002北海道大会」の取材をメインに、イベントレポート特集！ これからポケモンフェスタに行こうと思っている九州地方の人は要チェックかも！

レポート ポケモンフェスタ2002北海道大会「つどーむ」に潜入

7月20日に行われた「ポケモンフェスタ2002」北海道大会。『ポケモンルビー・サファイア』が体験できるということで行ってきました。フェスタ自体は9時から開催されていて、私が会場に到着した10時過ぎにはかなりの人で埋まっていました。さまざまなコーナーをレポートするとともに、会場の雰囲気を少しだけでもお届けします。

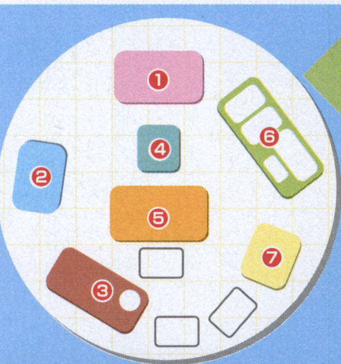
「つどーむ」までの道のり

- 5:30 麹町を出発（前日徹夜）
- 6:30 羽田空港に到着
- 7:25 飛行機に乗り、東京から北海道へ
- 9:00 新千歳空港に到着
- 9:40 電車を乗り継ぎ、札幌市内へ
- 10:20 「つどーむ」に到着

東京から約4時間で到着

↑つどーむの中はとにかく広い！

会場内はこんな感じ



1. ポケモンピカピカステージ
2. ゲームコーナー
3. 夏祭りコーナー
4. ピカチュウ・ザ・ムービーコーナー
5. アルトマーレカフェ
6. ポケモンカードコーナー
7. 販売コーナー

↑手前にはカメックスのオブジェが！ 記念撮影も可

アルトマーレカフェ

トランセルレポート

会場内で唯一お食事ができる場所。カフェの周りには、大きなポケモンのオブジェがおかれていて、雰囲気はバッチリ！ ただ会場のド真ん中だったので、1人でくつろぐには落ち着かなかったかな？

ポケモンピカピカステージ

トランセルレポート

この会場で1番盛り上がったのはコレじゃないかな？ 開始30分くらい前から、ステージ前には親子連れのお客さんが集結し、席に座れなかった子も、座席後方でお父さんの肩車で鑑賞。いろんなポケモンの着ぐるみが登場する歌とダンスのステージは、小さい子供と一緒に楽しめる感じで、大人でも十分満足。これはチビッコは喜ぶだろうなぁ。

ステージ前の人だかり

↑こちらは公式の「ペイビィリーグ」の対戦模様

ポケモンカードコーナー

トランセルレポート

おなじみの公式トーナメントのほかにも、初心者が当日に参加できる大会なんかもあったりして、さまざまな年齢層の人が集まってました。人気の幅が広いよね。そういえばあの「イマクニ？」さんのライブも大盛り上がりでした。

天井には ピカチュウが…

←「つどーむ」の天井を見ると…

ゲームコーナー

P16へ!!

↑会場に行ってビックリした人がほとんど。発売前に初お披露目

販売コーナー

←1〜2時間待ちの大人気ショップ

レポート 札幌全日空ホテル内にオープンしたポケモンセンターサッポロに立ち寄り

現在も営業中のポケモンセンターサッポロ。フェスタの取材で北海道にいるということで、せっかくなのでお邪魔してきました。札幌全日空ホテルの1Fに、見慣れた雰囲気のお店があり、店内にはオープン記念グッズも並んでいた。プレゼントもあるぞ！

ほかでは買えない限定グッズ

←店内は決して広くはないのですが、とにかくポケモングッズがいっぱい！ やはり人気はオープン記念グッズで、これを目当てに訪れるお客さんも多いとか

●ポケモンセンターサッポロ●
営業期間
7月1日(月)～9月30日(月)
営業時間
8：00～21：00
交通
新千歳空港からバスで1時間
JR札幌駅から徒歩で7分
地下鉄東豊線札幌駅21番出口から徒歩1分

トピックス ニンドリ編集部にゲームフリークから涼しげな「レアお中元」が到着

毎年この時期になると、さまざまなメーカーさんから、編集部宛にお中元が届くのだが、ゲームフリークのお中元は傑作！ 毎年恒例でポケモンにちなんだものが作られるのだが、今年はルリリ、ヨマワル、ソーナノの水羊羹。せっかくなので食べる前に記念撮影。

よく見たら…

←一見、普通の熨斗だが、熨斗の間から緑色の体のものが見えるのだが

カクレオン

↑しっかり作りこんであります

←マッスル・イガリンも至福の喜びに浸っています

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5 川崎定徳ビル1F ☎03-5200-0707

●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12 梅田センタービルB1 ☎06-6373-8080

●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

北海道旅行が当たるキャンペーンを開始

ANA'Sピカ夏家族旅行に合わせ札幌全日空ホテル内にポケモンセンターサッポロ店がオープンしたのを記念して、ANAスカイホリデーとのタイアップキャンペーンを実施。トウキョーとオーサカ店で買い物をした人の中から抽選で、2泊3日の北海道旅行が当たる。

応募方法

●キャンペーン対象期間：8/18（日）まで
●応募方法：期間中4000円以上購入して、応募専用はがきをもらう。応募はこの専用はがきのみ
●受け付け：8/19（月）消印有効
●プレゼント内容：札幌2泊3日旅行…親子ペア6組さまにプレゼント

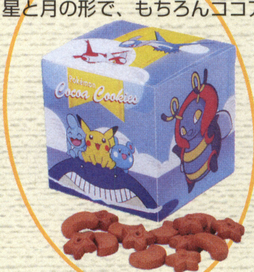
↑宿泊はもちろんこのホテルで

おみやげに最適な新作お菓子2種類登場

地方から遊びにきた人が、おみやげとして買っていく物の中ではお菓子が人気NO.1だとか？ この夏も新しい商品が登場だ。

ポケモンココアクッキー

新ポケモンが箱の周りにズラッと描かれており、中のクッキーは星と月の形で、もちろんココア味。



↑涼しげな箱が特徴。価格は580円

ポケドールクランチチョコ

人気のぬいぐるみ、「ポケドール」のタッチで描かれたイラストの缶に入ったクランチチョコが登場。缶にはポケドールのミニフィギュアが付いているぞ。

フィギュア付きの缶だ!!

↑中身はホワイトとミルクのクランチチョコが8個入っている。価格は800円

不定期連載 みやげ話とプレゼント 札幌編

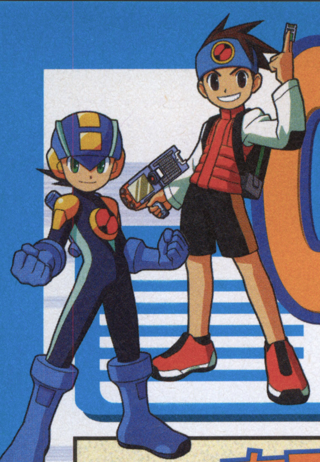
北海道で観光と食を満喫し、心身ともにリフレッシュしてきた私から、読者のみんなにプレゼント。ポケモンセンターサッポロオリジナルピンズと、マグカップを各1名様に！ P180下のあて先まで住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい商品名、そしてこのコーナーの感想（私、トランセル種市への質問でもOK！）を書いて送ってね！

↑時計台前での1枚。親切なお姉さんが撮影してくれた

各1名様にプレゼント

↑ホントはもっと買いたかったけど、食いすぎてお金が…

©2002 PoKémon.©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and®are trademarks of Nintendo,Creatures Inc.and GAME FREAK inc.



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL2. カプコンマニア必見情報!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

e-カプコマニア

カプコンのソフトやグッズ、音楽CDが買えるオフィシャル通販サイト「e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]」が8月からリニューアル!! 一度遊びに行こう!

ナビゲーター e-カプコン 浦沢賀奈さん

こんにちは! 今回のグッズ紹介はN64の「ロックマンDASH」に登場した、「コブン」というキャラクターの特集だよ! 悪役なのに、愛らしくってどこか憎めないコブン。そんなコブンと一緒に、街にお出かけしてみない?

コブンのネクタイピン

商品名：コブン ネクタイピン　価格：500円(税別)

コブンのフェイスデザインのネクタイピン。ボタンフック付きでおしゃれにフィット! 使い方はあなた次第で他にも色々。

ケータイのストラップ

商品名：コブン 光る携帯電話ストラップ
価格：1980円 (税別)

携帯電話の発着信時にストラップ部分が光るかわいいストラップ。PHSにも対応。

コブンがデザインされたオリジナルTシャツ

商品名：コブン Tシャツ（紺：M）
価格：2800円(税別)

コブンの顔を大きく胸にプリントした紺のTシャツ。背中の襟元にボーンマークをワンポイントで入れました。サイズは身長155〜160cm前後用です。

コブンをモチーフにしたリックサック

商品名：コブン リュック
価格：2800円 (税別)

コブンのボディをモチーフにしたちょっと小さめのカワイイリュック。外側の小さなポケットはジャストCDサイズ。ファスナーマスコットにはコブンが付いてるよ!

ケータイ マニアックス

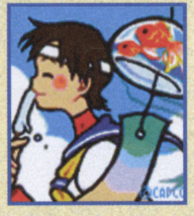
カプコンキャラクターの待ち受け画面、カプコンゲームの着信音、豪華声優陣によるキャラクターの声や効果音がGETできるぞ!

カプコンが提供する携帯コンテンツ「着音画報」では、携帯電話の待ち受け画面や、着信メロディ、ボイスなどを有料で配信するサービスを行っている。『ストII』『バイオ』『ロックマン』など、豊富なコンテンツが楽しめる!

待ち受け画面

←「ロックマン エグゼ」

←「バイオ」のレベッカ



←描き下ろしのさくら

←「エグゼ2」緑川クロ

←「超魔界村R」カレンダー

←描き下ろしの春麗

着信メロディ&ボイス

『ロックマン』ボスのテーマ／『ブレス オブ ファイアII』僕たちの旅立ち／『バイオハザード』洋館地下／『バイオハザード2』警察署／『戦場の狼』オープニング／『魔界村』ゲームスタート／『ロックマンX』ゼロのボイス「くらえっ!」／『ストII』春麗のボイス「スピニングバードキック」 etc...

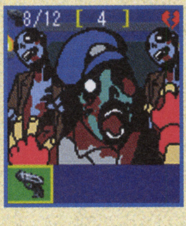
アクセス方法

●i-mode／i Menu⇨メニューリスト⇨着信メロディ/カラオケ⇨ゲーム⇨カプコン着音画報
●J SKY／メインメニュー⇨エンターテイメント⇨キャラクター・画像⇨カプコン着音画報
●EZ web／ezインターネット⇨画像・キャラクター⇨キャラクター⇨カプコン着音画報
※配信サービスは有料です。携帯電話の機種によっては対応していないサービスもあります。

アプリゲームがダウンロードできるサイトも!!

カプコンが提供している別のサイトでは、アプリゲームも配信している。さまざまなゲームがあるんだけど、こちらについては、今後紹介するぞ。

←「跳べ！ロックマン」



←「バイオハザード アサルトザナイトメア」

お便りのあて先　カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

カプマニ インタビュー

ロックマンの生みの親、稲船敬二さんに直撃!!
『エグゼ』誕生の秘話、そしてどうなる『エグゼ3』!?

カプコン第二開発部
部長
稲船 敬二さん

←カプコンを代表する名プロデューサー。『ロックマン』『鬼武者』などを手がけている

●ロックマンというキャラクターを生み出し、今ではシリーズのプロデューサーとして活躍している稲船さん。現在は最新作『ロックマンエグゼ3』を制作中だ。最新作の話しも含めて、『エグゼ』に関する質問を直撃!!

●『ロックマン エグゼ』の始まり

── 『ロックマン エグゼ』を作り始めたきっかけは何ですか?

稲船　あ～いいところを突きますねぇ～。こんない い質問は初めてですよ(笑)。『ロックマン』っていうのは長く続けていきたいタイトルで、続いてきている(編集部注：今年で『ロックマン』は15周年になる)タイトルなんですね。『ロックマンX』があって『ロックマンDASH』を作って…という風に、いろいろ試行錯誤しながらだんだんと変わってきているんですね。でも『DASH』を作ったときに、正直「成功」とは言い難かった。プレステというハードにロックマンシリーズが向いているのか、ということも含めて、いろんな意味でユーザーの側から自分に対して疑問を投げかけられたタイトルだと思ってるんですよ。僕自身は、すごく自信もあって面白いゲームだと今も思ってるんですけれども、ユーザーからは「ロックマンはこれでいいのか?」という疑問を投げかけられた気がしたんですね。その時に、いちど原点に帰らなければダメだと思ったんです。ハードの進化の中でそれに振り回されている自分がいたんですよね。スーパーファミコンからプレステやサターンになって、3Dが使えるようになった。3Dの時代が来るからロックマンも3D化しなきゃいけない。マリオも3D化してる。だから…っていう風にハードに振り回されてたんです。でもよく考えたらね、ファミコンだから『ロックマン』ができたわけじゃないんですよね。『ロックマン』というゲームを作りたかった時にファミコンしかなかったから、たまたまそこで作ったんだ、と。しかも、当時は子供たちに楽しんでもらおうとして作ってきたタイトルなのに、プレステになったことで、より上の年齢層のユーザーも取り込もうという欲張りな考えもあったんですよ。結局、それもハードに振り回されてるんですよね。プレステは大人が買ってるから、それに合わせようとしてたんですね。で、そうやっていた自分は間違ってるよ、と。例えば、小学1年生が6年生になるまでロックマンを遊んだとしますよね。で、その子が中学生になるときに、もういいかなってロックマンを卒業していくと。でもその時には、また新しく次の1年生に遊んでもらう。そうやってどんどん入れ替わり入れ替わりしながら、子供たちに楽しんでもらいたいタイトルで、大人になってもずーっと遊び続けてくださいよ、っていうものではないんだ、ということに気づいたんですよ。だから、「子供向けタイトルとして再出発しよう」というのがまずあったんです。今までの『ロックマン』は、40～50万本はかたく売れるタイトルでした。でも、子供たちに向けて、マジメに100万本売れるタイトルを作らなきゃって思いましたね。だからこそ、原点に帰そうと。で、子供向けタイトルとしてどう表現したらいいのかなって考えていたときに、ゲームボーイアドバンスの発表があったんですね。必ず子供たちが買うであろう、と予測できるハードですよね。『DASH』の時とは違って、「新ハードが出たからこれで作ろう」ではなくって、子供向けに作りたい、と思っていたときに、ちょうどよくアドバンスが登場したので、「これで作ろう!」ということになったんです。でも、ただ作っても、子供たちに知ってもらわなくっちゃ意味がない。だから、マンガ(コロコロコミックで連載中)、アニメ(テレビ東京系で毎週月曜日の夕方7時30分～放映中)、おもちゃと、いろいろなメーカーさんとのコラボレーションをして、メディアミックス展開をしていったんです。たまたま売れたゲームをアニメ化するのではなくて、「アニメ化」して初めてゲームが完成する。『エグゼ』を作り始めた当初から、それをふまえたゲーム作りをしてたんで、他とは違うしっかりした世界が作れたと思います。

●ゲームキューブで『ロックマン』は遊べる…?

── 今後の『ロックマン』ですが、キューブで遊べる日はくるんでしょうか?

稲船　『DASH』の時で、ある意味間違った方向へ走りそうにはなりましたが、さっきも言ったように、子供が楽しめるものとして作っていきたいんですよね。だから、アドバンスを選んだ訳ですし、キューブでも出すべき…じゃないですか。

── おぉ!!

稲船　「出す」って言ってませんよ! (笑)「出すべき」って言っただけですよ! (笑) 子供たちがまず買える、もしくは買ってもらえるのは、キューブじゃなくてアドバンスだと思うんですよね。だから、入りやすいのはアドバンスなんですよ。だから、まずアドバンスで遊んでもらって、キューブを買ったときにも遊んでもらう、っていうのは考えていかなくちゃいけないですよね。だから、次はキューブっていうのは、当たり前でもあるわけですよね。

●新作の『エグゼ3』へ向けて一言。

── 最後に『エグゼ3』を待ちわびているユーザーに一言お願いします!

稲船　『エグゼ2』で、システム的には完成を見ました。それをどう応用して面白さを追求するか、ということを考えたらいいアイディアが出まして。かなり期待していただいていいかなと思いますよ。メディアミックスのコラボという所でも、「こんなやり方があったのか!」っていうぐらいのことをしてますし。長く遊べる要素や、発見の面白さなんかも考えてやってるんで。たぶん発売後、子供たちは血眼になりますね。例えば、なんかを見たらこんな風にして、(机の上のコップを持ち上げて裏側をのぞき込みながら) 探しちゃったりとか。例えば、こう名刺をもらったら…(名刺を裏表見ながら)「あれ!? あ、なんだ電話番号か」っていうような。そんな感じのことがありますよ。ホンマ満載ですわ、ネタが。「ニンテンドードリーム」も月2回にしてよかったな、って思うぐらいのネタ満載の内容になってますよ(笑)。今度の『エグゼ3』は、マジメに100万本を目指せるタイトルになってるんじゃないかなって思います。簡単なことではないですけれど、そういえるような自信を持っているタイトルです。期待してもらって裏切ることは絶対ないですよ。

↑もっと濃いインタビューを近日敢行予定! こんなインタビューは「ニンドリ」だけなのだ。お楽しみに!!

©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

セガ魂（たま）（仮称）

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

せがたま…ふりかけの「のりたま」のような、「あしたま」（関東ローカル番組）のような、コーナー㊔としては軽くていい語感だと思うのですが、いかがでしょう？

SPECIAL THANKS

SEGA®

キカク No.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

この秋セガから発売予定の『スーパーモンキーボール2』のパーティゲームの中から、毎号1本をセレクト。気合いの入ったニンドリ編集部員がセガの各開発スタジオと対決していくというこの企画。前回のSEGA-AM2との対戦であっさり負けた高島副編とケイ大佐が、リベンジを遂げるべく再挑戦!!

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

←さりげなく初公開のストーリモードのムービーシーン。今回はアイアイたちが表情豊かに動く。次号ではキャラクタのマル秘ウラ設定なんかもまとめて紹介する予定

今回のお題となるパーティゲームは･･･ モンキーファイト2

スーパーモンキーボール2

パンチで相手を場外に弾き飛ばせ!!

ポイント ためパンチを効果的に繰り出せ!!

残りタイム　1ラウンドの残り時間。時間内なら、何度落とされても復帰できるシステムになっている

KOポイント　パンチをヒットさせたり場外に落とすとポイント加算。勝ち数はバナナの本数で表示

ポイント 王冠マークの相手を倒せば一挙20点!!

パンチを繰り出し相手をステージ外に落とすとポイントを獲得。制限時間内で、いちばん多くのポイントを取ったおサルが勝ち。単純だがかけひきが重要なバトルロイヤルだ。

←前作にはなかった、ためパンチの使い方が勝敗のカギに

➡アイテムでパワーアップすれば有利に戦うことができる

今回のお相手は『つくろう!』シリーズのスマイルビット

第2回の対戦相手は『プロ野球チームをつくろう！』、『グレイテストナイン』といきなり2本同時発売でGBA参入を果たしたスマイルビット(以下、セガ社内の通称「スマビ」で)。代表のお2人はスマビ謹製のユニフォームでさっそうと登場!! 今回のお題「モンキーファイト2」は、3ラウンド先取したチームの勝ちというルールで対戦。編集部から果たし状代わりの手土産、麹町一元屋の「きんつば」を差し入れ、油断を誘ってすかさず対戦開始!! …という手筈が、スマビチームが「ためパンチ」を知らないことが判明。これから戦う相手だというのに、やり方をつい丁寧にレクチャーする高島…。そしてこの結果は以下の通り。

第1ラウンド：ニンドリ／ケイ大佐
第2ラウンド：スマビ／児玉さん
第3ラウンド：ニンドリ／高島
第4ラウンド：スマビ／児玉さん
第5ラウンド：スマビ／児玉さん

3本先取のルールによって、スマビチームの勝ち!! ちなみに総合ポイントではニンドリチームが上回っていたものの、結果に結びつかず…。

スマイルビット代表

馬場保仁さん　児玉守さん

⬆馬場さんは今回の『やきゅつく』のディレクターを担当。児玉さんはスマビ広報を担当

←ニンドリチーム優勢で試合は進むが、僅差で逆転パターンに

⬇「今回は勝てる」と逆に油断したニンドリ。ためパンチ内緒にしとけばよかったかも…

スマビ児玉さん3勝先取!!

©AMUSEMENT VISION／SEGA 2001,2002

セガ開発スタジオ現場インタビュー

スマイルビット

対戦のあと、特別にスマイルビット社内の開発現場におじゃまして、お2人にいろいろお話をうかがいました。

スポーツ以外も自信アリ!!

──『つくろう！』シリーズの印象が強いこともあって、僕らから見て「スポーツ物が得意なスマビ」っていうイメージがすごくあるんですよ。

スマイルビット（以下スマビ）軸となるタイトルですので、ユーザーのみなさんに覚えて頂けることはありがたいですね。ただ、Xboxでは複数のオリジナルタイトルがありますし、必ずしもスポーツ物だけじゃないですよ。社長の新井にしろ川越（『つくろう！』シリーズプロデューサー）にしろ、常に新しいものに挑戦するというポリシーがありますから。スポーツであれ何であれ、自分でやらなければわからないことってありますよね。そういったことにどんどん挑戦して、理解することが大事だと思うんです。そこで得た自信を持って、いろんなことにチャレンジしていきたいですね。

取材当日も練習試合の予定が!?

──スマイルビットでは、野球部、サッカー部など実際のスポーツ活動がかなり盛んと聞いたんですが…？

スマビ　じつは今日このあと、ヒットメーカー（セガの開発スタジオのひとつ）と試合なんですよ。

セガ商品広報・清野さん（編注：P81の左下を見てね）セガ全体としての部もありますが、スマイルビットはレベルが高いですね。先日スマイルビット主催のフットサル大会もやりましたし。得点王には『サカつく』次回作の登場権が与えられるという特賞付きで…。

スマビ　野球、サッカーをかけもちでやっている者もいますね。だいたい野球は30代、サッカーは20代が中心。たぶんその理由は、野球は交代で休めるけど、サッカーはフルタイムだから（笑）。

清野　ゲームの開発者ってほとんど運動しないようなイメージもありますよね。でもスマビの人たちは、会社のロビーでなぜかユニフォーム着てて、「あぁ、土手の方向に向かっている!?」みたいな（笑）。想像よりずっとアクティブなんですよ。

──練習はどのくらいのペースで？

スマビ　僕（馬場さん）は毎日昼休みキャッチボールしてます!!（清野さん注：それはさすがにレアなほうかと…）。サッカーは週1、2のペースですね。会社の近くにフットサル場があるので。

──開発の方は徹夜で仕事っていうイメージがあるので、結構意外です。

スマビ　いったん離席して練習したあと、シャワーを浴びてそのあとまた仕事というパターンもありますよ。みんなではないんですが、わりと多いかな。

──そこまでやるんですか!?　とすると、かなり上達していそうですね。

スマビ　サッカーはそれなりに強いと思います。とくに川越は高校までサッカーをやっていたので。いまでも「1対1ならスマビの誰にも負けない」と言ってるし、レベルも高いですね、本当に。

──川越さんや新井社長は、社内ではどんな感じの方なんですか？

スマビ　川越には、何かあったときに相談にのってもらったり、ときには厳しく喝を入れられることもあります。新井にしても、肩書きに関係なく、いつでも社長室に来てくれと言っていますし、いい意味で上下の距離がとても近い会社だと思います。

独自のテクニカルリサーチ

──今回GBアドバンスで初めてソフトを開発してみての感想は？

スマビ　容量を意識しながら作るのはひさびさで苦労しました。昔メガドライブで作っていた人間はドット絵も含めて懐かしいと言っていましたが…。DC版が派手にイベントを見せていたので、そのあたりをいかに遜色ない形で見せるか、という部分に注意しました。

──スポーツ物でもデータを重視したシミュレータ系に定評がありますね。

スマビ　もともとPC系とコンシューマ系、それにネットワーク系といくつかのノウハウを併せ持って、現在の会社になっていますから。お互いの知識を共有して、その上で考えられることを追求していく。また、開発とは別に独立したテクニカルリサーチのセクション、技術研究室があるんですよ。新ハードの解析や最新技術を調べて、どうゲームに取り込むか研究したり。開発の要望の調査や、ライブラリを作ることもありますね。

──具体的に、何か例を挙げられる成果はありますか？

スマビ　J-PHONEで使われているゲームAPI（アプリケーション・プログラム・インターフェイスの略称。ソフトウェアの仕様）も、じつはうちで作ったものなんですよ。ゲームだけでなく常に最新の技術を知り、それを使いさらに新しいものを作り出していく。そういった部分が、いまの会社の実績や社風につながっているんじゃないかと思います。

キューブ参入を表明!?

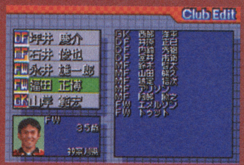
──秋にGBA版『サカつく』がありますが、そのあとはしばらく任天堂ハードはお休みですか？

スマビ　タイトルは挙がっていませんが、いずれゲームキューブ参入もあるかもしれませんよ。とにかく、いろんなプラットホームでやっていこうと考えているので。まず今年は、GBA、Xbox、PS2と3つのハードにわたってゲームを出しますので、期待してほしいですね。期待は裏切りませんよ（笑）。

これまでのおもなタイトル

『つくろう！』シリーズ

『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』と『プロ野球チームをつくろう！』はシリーズ化。



➡GBA版『サカつく』は9月5日発売予定

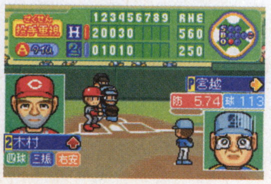
ジェットセットラジオ

トゥーンレンダリングという新技術を採用した新感覚アクション。

←これはDC版の『デ・ラ・ジェットセット～』

お宝グッズ獲得のため『やきゅつく』で再戦決定

今回も看板（またはお宝）をゲットできなかったニンドリチームは、オキテどおりスマビチームのニンドリへのリクエストを聞くことに。スマビチームのリクエストは、『やきゅつく』での対戦。もしこれに勝てれば、再びお宝をゲットするチャンスも…!?



←リターンマッチに備え編集部は特別強化チームを編成。その模様は次号で紹介

No.2 キカク セガへの疑問やお願い、意見など

セガホットライン

質問大募集

この企画では、読者のみなさんから、セガへの質問やお願い、意見などを募集中。寄せられたおたよりをもとに、編集部がセガに直撃取材、回答をゲットするというもの。今回の特集記事「セガの巨匠たち」を読んだ感想やファンレターなんかも、こちらに送ってもらえると嬉しいです。憧れのクリエイターから、返事がもらえるなんてことも夢じゃないかも!?

応募方法

ハガキに住所、氏名（ペンネーム）、年齢と質問内容を書いて、P180ページのあて先の、「セガたま」係まで。前号に引き続き、このページのタイトルも募集しています。ここだけの話、いまはまだハガキが少ないので、採用されるチャンスも高め。

わくわくゲームパーティ体験感想文募集

ニンドリ編集部では「わくわくゲームパーティ」の体験感想文（100～200文字程度）を募集。締め切りは8月20日必着。応募者の中から抽選で5名に、『スーパーモンキーボール2』特製ステッカーをプレゼント。あて先は「セガたまわくわく」係まで。

©Original Game©SEGA ©Smilebit／SEGA,2002
Original Game©SEGA ©Smilebit／SEGA,2002(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認 ABF／JPBOC
Original Game©SEGA ©Smilebit／SEGA,2001

それゆけ!! マリオ親衛隊!!

SOREYUKE MARIO SINEITAI

イラスト：記村隆鶴

暑いっす! とろけるほど暑いっす!! 夏休みのみなさんは、海とかプールとかキャンプとか夏祭りとか花火大会とかゴロ寝とか…楽しく過ごしているのでしょう。ニンドリ編集部では、夏休み返上で雑誌づくりに励んでいます。そんなニンドリに愛の手を! ってことで投稿よろしく! そこんとこ4649!

イラストの特大殿堂

愛知県／HALさん

⬆今回から、最高作品を1点だけ超特大にすることにしました。記念すべき第1号がこの作品。GC版のリンクです!

北海道／テツカさん

⬅『バイオ0』のレベッカ・チェンバース。カラスと一緒にいる構図だと、ちょっと不思議な感じがします

中尉 三重県／SEALさん

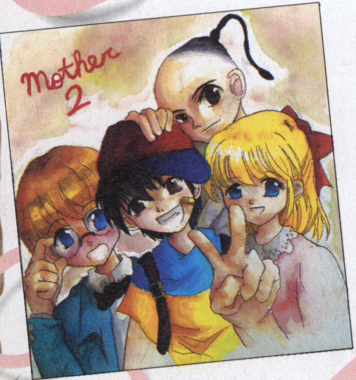
➡『ゼル伝 神々のトライフォース』より、迷いの森をさまようリンク。ぼんやりと霧のかかったあの森が好きなんだとか

大佐 埼玉県／磐城沙織さん

⬅ピーチ姫がかわいらしいです。このイラストにはシークが隠れています。さてどこにいるでしょうか?

大尉 京都府／白鷺みかんさん

⬅続編に期待のかかる『エグゼ』。今までのシリーズにはなかった面白さが詰まってるよね。熱斗とロックマンの仲良しぶりもグー



神奈川県／吹雪みなさん

⬅タイトルは「戦い終わって記念写真」。ほっとしたような、それでいてどこか寂しいような感じが伝わってきます

和歌山県／真咲ねむさん

⬅「ポニーテールのピーチ姫があんまりかわいくてびっくりしました」とか。髪型変えたのって初めてだよね

中尉 神奈川県／やよひさん

⬅登場シーンが強烈な『ゼル伝 オカリナ』の大妖精サマ。こんな風に描いてくれるとなかなか色っぽいです

東京都／魅流タン句さん

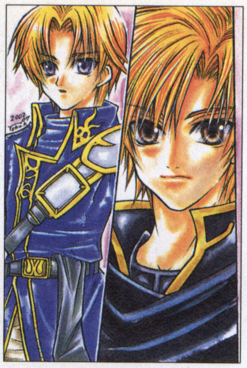
➡プレイする前はガナッシュが好きだったけど、プレイしてみるとカシスが一番好きになったそうです

↑夏のキツイ日差しもおさまって、ほっと一息ついている夕闇。そんな空気が感じられるイラストですね

東京都／秋雨秋蓮さん

↑テストで400点以上取ったら、買ってもらう約束だったという『マリサン』。結果はどうなったのかな…?

大阪府／神堂 雅さん



↑『FE封印』のパーシバルとクレイン。なんとなくアップが描きたくなったので描いてみたんだとか

千葉県／高坂裕子さん

↑『メタルガン・スリンガー』のビリー。西部が好きな石垣さんは、かなり楽しみにしているそうです

兵庫県／石垣さん

↑残念ながらイラストの裏に名前がなくって…。封筒で投稿するときは、イラストの裏にも書いてください!

?県／???さん

↑『FE封印』のシンとスー。遊牧騎兵が好きで、3度目のプレイでも毎回レベル20まで育ててしまうほどだとか

福岡県／笹さん

↑スペースワールドがあったら「マジバケ」のコスプレをするつもりだったんだとか。今年はないんだよね…残念

愛知県／めっきーさん

↑はまったゲーム、やりたいゲームをテーマに描いてくれました。「ノッチはぼなーか咲川©へ」とのコメントです

岡山県／神威魔喩神さん

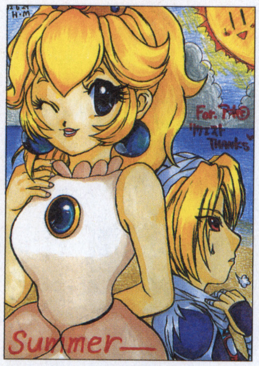
将軍セレクション「夏色」

神奈川県／雫さん

↑夏なので水着バージョンのピーチ姫。ムネの桃マークがポイントです。それはそうと、キノピオの水着姿っていったい…

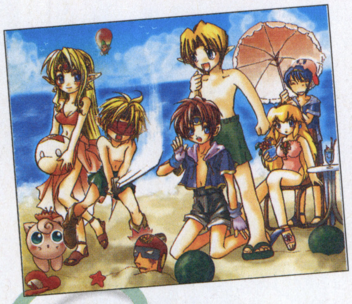
↑いいなぁ、夏祭り。わいわいガヤガヤしている場所からちょこっと抜け出すと、妙に静かな場所があったりとかしてね

東京都／こりんさん



↑涼しそうなピーチ姫と暑くて大変そうなシーク。日焼けはしないですみそうだけど、汗疹とかできちゃいそう…

東京都／松任谷ヒカルさん



大阪府／渕崎亜月さん&

埼玉県／磐城沙織さん

↑夏なので「スイカわり DE スマブラ」だそうです。で、でも…ファルコン割りに…

↑みんなで楽しく海水浴。たぬきちは商売熱心ですね。ちょっと思ったんだけど、海の中でピカチュウが放電したら…

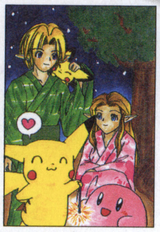
愛媛県／蘇芳千鳥さん

↑ポポ&ナナの夏服バージョンだって。だいぶ感じが違ってるね

高知県／睦月かやさん

↑グレートベイの海で海水浴。沖の方でMRゲームウォッチが…

福岡県／時神りくさん



↑大きな花火もいいけれど、線香花火も風情があっていいんだよね

埼玉県／エダッチさん

↑池の水に映る花火が幻想的な、『森』の花火大会。いいよねぇ

東京都／カービィさん

↑夏模様なゼルダ姫。食べているのはアタリ付きアイスだそうです

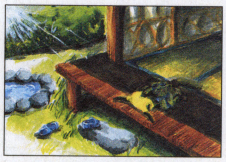
奈良県／霜雪さん

↑海から上がってきてスイカにかぶりつくと、すっごく甘く感じるよね

神奈川県／わどるでぃさん

↑「テスト期間中にさぼりたくなってキャンプの絵を描きました」とか

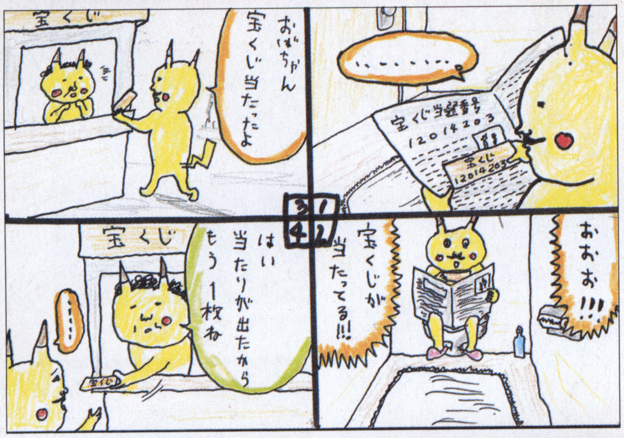
富山県／ゴスペルさん



↑縁側でお昼寝中のピカチュウとピチュー。ほのぼのしてるなぁ

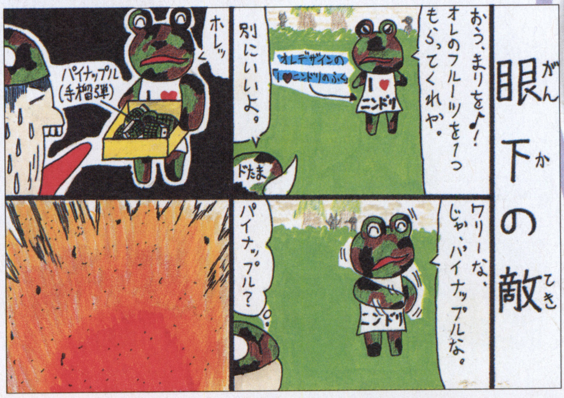
静岡県／アルテミスさん

4コマの長屋



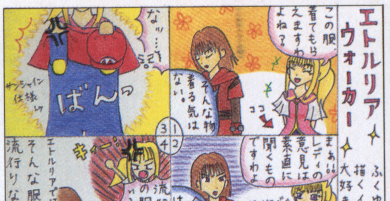
群馬県／岩ちんさん
◆こんな宝くじはイヤだ！ ちなみにこの4コマは、入院中に看護婦さんに見つからないように非常階段で描いたそうです。エライ！

広島県／鯱さん
◆カタナを持ったキャラも出てくることだし、銃を持ったキャラもオッケーでしょ！ でもロクランは反則かもね…



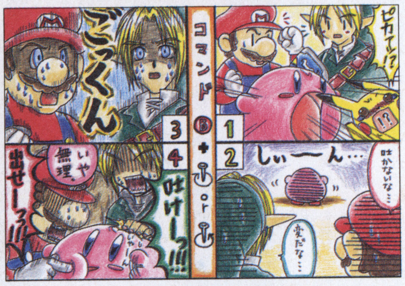
宮城県／魔離尾☆マリオさん
◆パイナップルは手榴弾です。確かにそうです。でもこのタイトルを付けたあたり、戦争映画をかなり観ていると見た！

岐阜県／かよこさん
◆二次元な彼にはちょっと酷な手段でしたね。なんせ縦と横しかないからねぇ。正面からは何も見えないほど薄いのです



◆ゲーム中に登場したら面白いよね。この服を着るとジャンプができるようになったりとか

千葉県／なつきさん



兵庫県／橘 みちるさん
◆そんなコマンドがあったとは！ カービィ最強説は正しかった！

千葉県／犬飼鈴助さん
◆このクソ暑いのに、また暑っくるしいネタを…。犬飼さんの世界があって面白いですケド

栃木県／コーディエさん
◆か弱い婦女子の武器として知られるフライパン。でもかなり痛いと思う

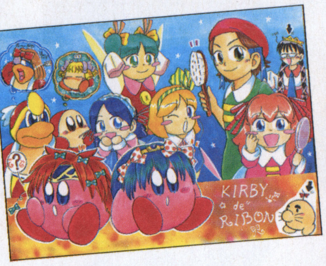
鳥取県／オジャパメンさん
◆そんなにトイレが欲しいんか！ いやオレもかなり欲しかりました。水も流れるしね

新潟県／シルビアンさん
◆よけいなコトは学ばなくてよし！ そんなもの学んでどうするっちゅーの！

◆某CMのネタ。昔のムズいゲームをクリアできたんだから、きっとのりきれるさ…

静岡県／封宝さん

イラスト高層雑居ビル



「2度おボツられた腹いせにアホなネタを描いてみました。どこがアホかって? デデデとワドの空想です」だってさ
岐阜県／すぎやんさん

『ゼル伝 夢を見る島』より。なんだか夢の中のような幻想的なイラストだよね
大阪府／ゴルディケプスさん

今回2枚目の名無しさん。みなさ～ん、イラストの裏にも必ず名前を書いてね
?県／???さん

『FE紋章』のガシャポンで2千円も使っちゃったとか
神奈川県／そんくんさん

大人の女性な香りを漂わせるデイジー、そしてキャッチコピーが最高です
?県／Locさん

テスト期間に徹夜で描いたイラスト。…親が知ったら怒りそうだね…
福岡県／杉 灰二郎さん

ファンレターがとってもうれしくって、一生懸命描いてくれた、というイラストです
岡山県／あさひさん

ふと描きたくなったという『マザー2』のプー。ふと描きたくなるキャラっているかもね
鹿児島県／瑞綺椎風さん

「まななさんのHPで結成された『リンク♥ゼルダLOVE同盟』の加盟者様に送ります」とか
神奈川県／浅川日莎さん

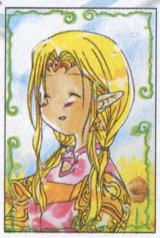
すでに発売された『黄金 失われし時代』。いまごろはズブズブとはまりこんでプレイ中?
東京都／創世さん

超かわいいデフォルメの『黄金』キャラクターたちです
群馬県／たーじまはーるさん

自分的にかなりヒットだったという『黄金』。キャメロット万歳!
東京都／おかりなさん

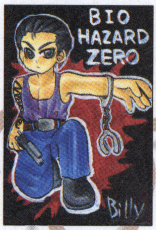
『ゼルダGBA』と『マリサン』のキノピオ。色んな色がいていいね
埼玉県／くらげまりさん

『FE封印』のティトとクレイン。この作品では一番好きだとか
神奈川県／李遠ときやさん



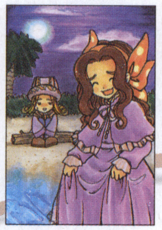
イメージしたのは「おひさまのように暖かいゼルダ姫」だそうです
埼玉県／雪樹こんさん

ニンドリのイラストでファンになった人が、58人もいるそうです
岐阜県／神無月唐棣さん



『バイオ0』のビリー。謎の多い経歴が気になるよね。何者だろ…
東京都／エンダさん

『ブラックマトリックス ゼロ』のカイン。白い羽バージョンだね
神奈川県／濱中 望さん

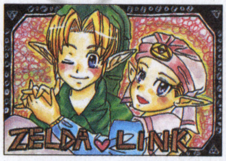


『マジバケ』オープニングのマドレーヌ先生を描いてくれました
東京都／きさらぎ浅葱さん

イタズラ書きをしている無法者、その正体は何者でしょう?
兵庫県／ユーヘイさん

リリーナとマーカス支援Aの会話を見て思いついた絵なんだとか
岡山県／姫月さん

エンディングまで泣くなと言われても…たぶん無理でっす!
東京都／松崎シロさん



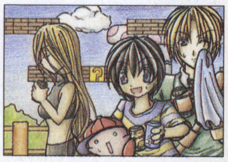
とっても仲が良さそうなリンクとゼルダ姫のラストだね
東京都／おでんさん

ついに発売日決定! 首を長～くして待ってた人には朗報だよね
福島県／本丸ヒイチさん

淡い色で描いてくれたので、優しい感じがするイラストになってるね
東京都／ユエさん

ネットデビューしてから、色んな人と話ができてうれしいとか
神奈川県／茂龍ゆきこさん

キリリとしたマルスと、それに圧倒されているようなリンク!
北海道／ロードさん



「乱闘後 in Summer」。運動の後の1杯はウマいですね
東京都／えんこらさん

1番好きという『ロックマンX』のシグマステージ2面です
三重県／田村幸恵さん

旧名うさぎずきんさんが、ペンネームを変更して投稿してくれました
熊本県／みらいさん

今年の夏はこれのせいで暑いのか!? みんな燃えてるんだろうな
大阪府／桃姫ユリさん

太陽ギンギンなイメージの『マリサン』だけど夕暮れもなかなかだね
山梨県／Q丸さん

リクエストにお応えして、ジムリーダーたちとクリスちゃんです
茨城県／葉月みかさん

『スマブラDX』で人気のある、カッコイイ系の人たちです
福岡県／チョエミさん

◎次回（74号）のお題は『夏の終わり』。次々回（75号）のお題は『スターフォックス』。

今月のお題『私の期待』

京都府／蒼鷹 隼さん

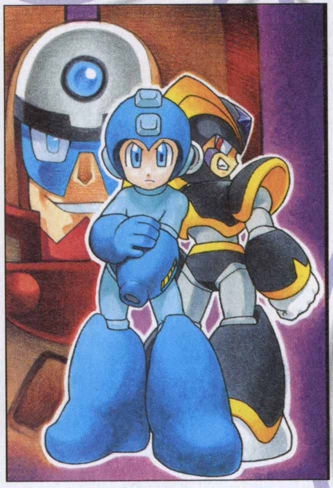
⬆フォックスが一番前にいるのは、一番期待だそうです。このカッコは『スタフォADV』と『GC』の両方ということで

石川県／天然裕子さん

⬆『裁判2』と『バイオ0』と『ゼル伝GC』。どれが一番先に遊べるかな？

静岡県／ひざしさん

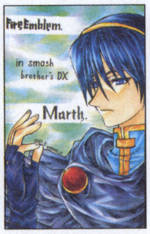
⬆ひざしさんは『ルビーバージョン』を買う予定だとか。オレは…どっちかなぁ。両方か？



秋田県／柴田祐依子さん

⬆GBAの『ロックマン＆フォルテ』。実はスーファミで最後に発売されたパッケージソフトなんだよね

⬅新主人公、新ポケモン、新ニンドリ。共通点は期待大！ だとか
埼玉県／まるきのこさん



⬅『スマブラDX』大会に参加！ ということで、勝利への期待です
滋賀県／緋鷹 要さん

⬅期待していた『マリサン』が無事発売されました。感想は…？
福岡県／ルイちゃんさん

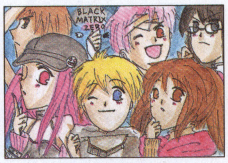
⬅長らく待ったタイトルだけど、ついに発売。どうなるスタフィー！
静岡県／ラム若さん

⬅名作ADVの『新鬼ヶ島』。続編に期待！ のイラストだよ
岐阜県／盤さん

⬅先月発売されたばかりの『ヒカ碁2』。囲碁人気も上昇中？
栃木県／綾瀬瑠璃さん

⬅GC発売と同時に活躍したルイージ。続編は出るのかなぁ？
大阪府／みられんさん

⬅任天堂とセガのコラボレーション。アーケード版も期待だよね
神奈川県／ドクターマリオさん

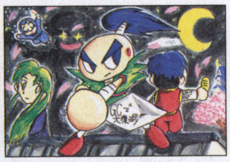


⬆前々から気になっていたという『ブラックマトリックス ゼロ』だぞ
東京都／りーぜさん

⬅『ゼル伝』というだけで、期待のランプが点灯しちゃうよね
大阪府／弥生しくらさん

⬅『マザー3』の発売と、『1』『2』のリメイクに期待なのだ！
福岡県／ゆーぴんやさん

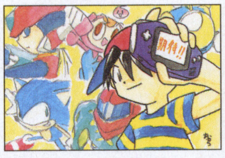
⬅祝コミック化と、『スターフォックスGC』に期待してるそうです
北海道／煌宮祇希さん



⬆『がんばれゴエモン』の復活に期待！ サスケの活躍やいかに!?
福岡県／どろろんぱさん

⬅『マリサン』も含めて、年末までに大作だらけの任天堂だもんね
神奈川県／天道銀星さん

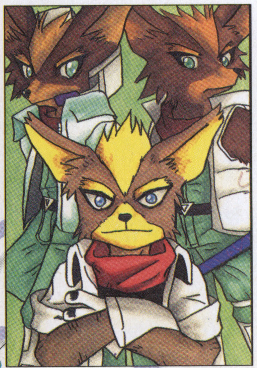
⬅クリスマスとか正月とか、みんなが集まったらプレイしようね
愛知県／マリオ子さん



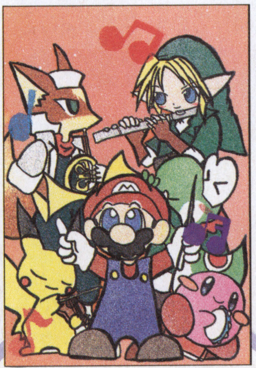
⬆『マザー』とアドバンスの未来に期待！ あ…ツインビーが…
東京都／まめかすおからさん

⬅コレ以外は何も望まないほど期待している1本だということです
愛知県／ヒゲフカさん

⬆最新作『エグゼ3』へ期待大！ アニメもどうなるか期待だよね
茨城県／oct.さん



⬅『スタフォADV』『スタフォGC&AC』そして、中植先生のコミックに期待なのだ！
千葉県／ピカモンさん



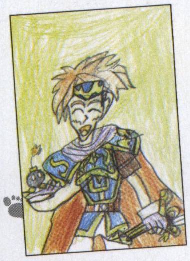
⬅今月末に行われる『スマブラ』コンサート。行けない人には申し訳ないけど、期待しちゃうなぁ
青森県／夢月さん

合作のココロ

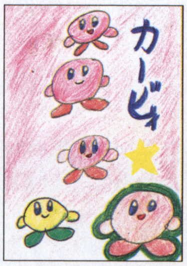
⬅初代から最新作の『ルビー&サファイア』までの主人公3人を合作で描いてくれました（合作準隊員）

ユニット名：九段下ドリーマーズ

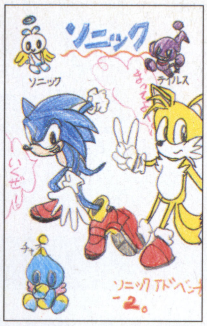
イラスト10歳未満



←にこにこしていて、とっても楽しそうな『スマブラDX』のマルス
兵庫県／近藤厚志さん（8）

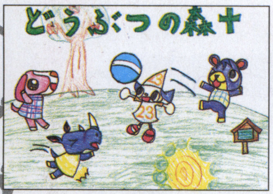


←風船みたいにふわふわと浮かんでいるみたいだね
？県／カレーマンさん（8）

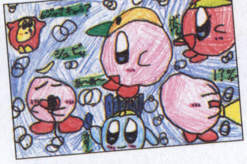


←クールでカッコイイソニック。チャオもかわいいよね
兵庫県／金谷夏子さん（8）

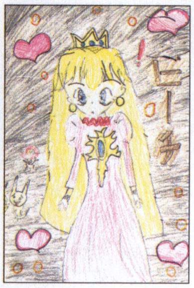
←たぬきちデパートで、たぬきちと一緒に働いているまめきち。かわいいなぁ
滋賀県／のんちゃんさん（9）



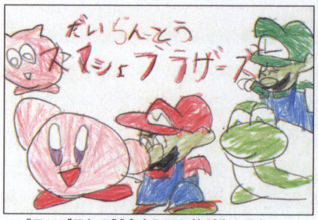
←こんな風に住人たちとボール遊びができたら楽しいのにな
東京都／あおぞらさん（9）



←楽しそうに遊んでいるカービィ。歌を歌っているカービィもいるぞ
和歌山県／寺田佑衣さん（8）

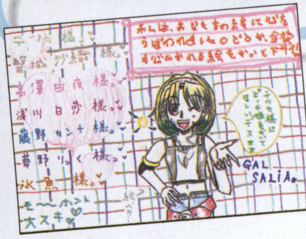


←おしとやかそうなピーチ姫。後ろにいるピカチュウがちょっと可笑しいよね
大阪府／ジングルさん（9）



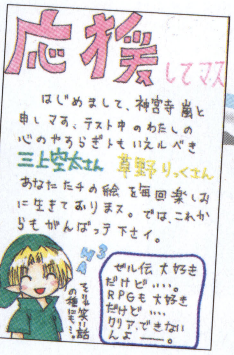
←『スマブラ』の試合中？ でも仲が良さそう
福岡県／平川秀之さん（6）

イラストファンレター



←みんなの絵に心を奪われちゃった!!
福島県／やすらぎさん

←投稿みんな宛のメッセージもあるね
大阪府／ミーオさん



←イラストを楽しみに生きているって！
埼玉県／菊池香耶さん

←想いが届くまで何度も投稿です!
熊本県／春輝さん

キレてるかたたち

←パーンツ！パンツ！パンツ！パンツまる見せでございます。でも中身までは見ちゃいや〜ん
鳥取県／ミラさん

←まちがいないね。だってオレ見たもんね。こんなどせいさん。だって輪っかがあるもん。あるもんってば
茨城県／ヨービィさん

←キミのグワシは認めよう。しかーし、ウチの娘とのつき合いは認めん! お父さんは絶対に認めんぞ!!
愛知県／もけしさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。また、郵便料金にご注意ください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.74は8月9日必着
Vol.75は8月23日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町第2ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

大佐
埼玉県／磐城沙織さん
小佐候補
愛知県／めっきーさん
大尉
京都府／白鷺みかんさん
東京都／きさらぎ浅葱さん
大尉候補
和歌山県／真咲ねむさん
岐阜県／すぎやんさん
中尉
三重県／SEALさん
岐阜県／かよこさん
千葉県／犬飼鈴助さん
士官候補生
岡山県／あさひさん
士官学校卒業
千葉県／高坂裕子さん
東京都／こりんさん
士官学校卒検中
鹿児島県／瑞綺椎風さん
神奈川県／李遠ときやさん
大阪府／桃姫ユリさん
卒業検定開始
岡山県／姫月さん
士官学校4年
神奈川県／雫さん
士官学校2年
愛知県／HALさん
士官学校1年
岡山県／神威魔喩示神
士官学校入学候補
神奈川県／茂龍ゆきこさん
特務曹長
群馬県／岩ちんさん
特務曹長候補
滋賀県／緋鷹 要さん
大阪府／ゴルディケプスさん
曹長
神奈川県／ドクターマリオさん
愛知県／マリオ子さん
曹長候補
東京都／おかりなさん
埼玉県／まるきのこさん
軍曹
三重県／田村幸恵さん
軍曹候補
神奈川県／そんくんさん
伍長
東京都／まめかすおからさん
北海道／ロードさん
茨城県／葉月みかさん
伍長候補
京都府／蒼鷹 隼さん
秋田県／柴田祐依子さん
熊本県／みらいさん
上等兵
神奈川県／浅川日莎さん
上等兵候補
愛知県／もけしさん
1等兵
神奈川県／吹雪みなさん
大阪府／渕崎亜月さん
福岡県／時神りくさん
静岡県／ラム若さん
大阪府／みられんさん
東京都／創世さん
埼玉県／くらげまりさん
1等兵候補
石川県／天然裕子さん
2等兵
大阪府／神堂 雅さん
静岡県／封宝さん
大阪府／弥生しくらさん
茨城県／oct.さん
2等兵候補
福岡県／笹さん
奈良県／霜雪さん
静岡県／ひざしさん
栃木県／綾瀬瑠璃さん
東京都／エンダさん
千葉県／ピカモンさん
？県／Locさん
山梨県／Q丸さん
正隊員
埼玉県／エダッチさん
高知県／睦月かやさん
広島県／鯡さん
宮城県／魔離尾☆マリオさん
栃木県／コーディエさん
新潟県／シルビアンさん
福島県／本丸ヒイチさん
愛知県／ヒゲフカさん
青森県／夢月さん
福島県／やすらぎさん
鳥取県／ミラさん
岐阜県／神無月唐棣さん
東京都／松崎シロさん
準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

ドリテクの殿堂

今回の目玉は『バブルボブルOLD＆NEW』の隠しコマンド！アクションが苦手な人でもこれで安心!!

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GBA

メダロットG

徳島県／伊藤猛さん

中夢 おみくじ町軍団が出現+レアメダル入手方法

大会をクリアしてハードネステンを手に入れると、レボレボ団にハードネステンが奪われる。その後、ランダムで出現するレボレボ団員4人を倒し、大会会場にもどって、5人全員との決戦で勝ち抜くと、ハードネステンを奪い返すことができる。そのあとで、各ステージのフリーロボトルポイント（メダル型のアイコン）で13回戦うとイベントが起こり、おみくじ町軍団が出現する。

←突然現れる正体バレバレのレボレボ団。優勝賞品のハードネステンを奪って逃走してしまう。出現場所はランダムなのでよく探そう

レボレボ団出現

ハードネステンを取り返せ!

➡全員倒したあと、大会会場での決戦に勝ち抜けば、やっとハードネステンを奪い返すことができる。

レアメダル入手方法

練習ポイントで工場、岩場、森林、極地方、遺跡の順に1敗もせずにロボトルする。成功すると、ミルキーがどこかのポイントに出現。ロボトルすると、「かぶと」か「くわがた」のメダルが手に入る。

ハードネスティン奪還後、各ステージのフリーロボトルポイントで13回戦う

おみくじ町メンバー登場

➡イベント後、会場にアナウンスが流れて…

⬆おみくじ町メンバーが出現。各地に散っていくので探してバトル！

GBA

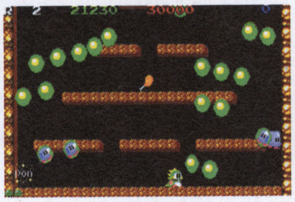
バブルボブルOLD&NEW

メディアカイト／公式情報

中夢 隠しコマンド&ネームエントリー隠し効果

各モードのタイトル画面で入力すると、効果を発揮するコマンドと、ハイスコア時のネームエントリーに入力すると、次のゲーム開始時に効果を発揮する隠しネームを公開。

公式ホームページhttp://www.gmani.com/gba/bbon/index.shtmlでもコマンド公開中。



⬆パワーアップを使うとここまで連射ができるようになる。ラクに進めるぞ

	出現モード	入力コマンド
OLD	スーパーバブルボブル	左、R、左、セレクト、左、L、左、セレクト
OLD	オリジナルゲーム	L、R、L、R、L、R、右、セレクト
OLD	パワーアップ	セレクト、R、L、左、右、R、セレクト、右
NEW	スーパーバブルボブル	右、R、左、L、セレクト、R、セレクト、L
NEW	オリジナルゲーム	L、R、L、R、左、セレクト、右、セレクト
NEW	パワーアップ	左、左、左、L、右、R、R、L

	エントリーネーム	効果
NEW	TKH	残機数99匹でスタート
NEW	MAS	プレイヤーキャラが2Pになる
NEW	WRW	EXTENDバブルが2倍になる
NEW	PIN	ラウンドごとに16発炎を吐く
NEW	MSY	スペシャルバブルの出現率が1／512になる
NEW	WAC	クリア時に必ずポテトが降る
NEW	RMN	クリア時に必ずラーメンが降る
NEW	CRR	クリア時に必ずカレーが降る
NEW	EGG	クリア時に必ず目玉やきが降る
NEW	BER	クリア時に必ずビールが降る
NEW・OLD共通	・・・	ナイフが出現し、ケーキなどのフードが降って敵を倒す
NEW・OLD共通	MTJ I・F NSO KIM YSH	コーラが出現し、花が降って敵を倒す
NEW・OLD共通	SEX	フォークが出現し、野菜が降って敵を倒す
NEW・OLD共通	TAK	タコが出現し、クリア時にXが降って敵を倒す
NEW・OLD共通	STR	ピンクフラミンゴが出現し、クリア時にウンコが降る
NEW・OLD共通	KTT	チューハイが出現し、クリア時にお好み焼きが降る

©1997／2002Natsume Co.,Ltd.©1997／2002 Imagineer Co.,Ltd.キャラクターデザイン：ほるまりん 制作協力：（株）講談社コミックボンボン編集部©TAITO CORPORATION 1986, 2002 ©MediaKite 2002

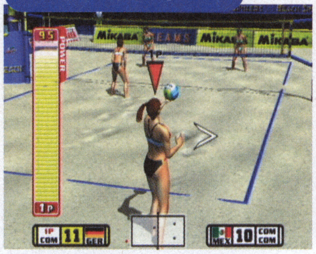
GC いねむり

ビーチスパイカーズ　セガ／公式情報

各モード隠し水着出現条件

アーケードでは、クリアするたびに3着まで水着が手に入る。日本チームでクリアすると、さらに2着の水着が入手できる。ワールドツアークリアでも手に入り、総合優勝なら品数が増える。チームワーク100%と、30%以下でさらに水着が出現するぞ。
チュートリアルは全クリアで水着を入手することができる。

アーケード



↑優勝するたびに手に入る水着を集める。日本チーム用の水着も忘れずに取ろう

ワールドツアー

↑総合優勝時の信頼度が30%以下で出現する

チュートリアル

↑全部のチュートリアルメニューを一通りクリアすることで手に入るぞ

GBA いねむり

ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド　愛知県／佐々木将馬さん

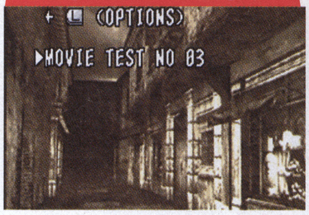
隠しモードを出現させるパスワード

CONTINUEの一番下にあるENTER PASSWORDを選び、下記のパスワードを入力すると、各モードが出現する。
ボスモードはスタート画面で、テスト2つはオプションで選択。

←パスワードはこの画面で入力する

パスワード	効果
SHOWM33ND1NG!	エンディングを見ることができる
MOV13PL3S3NT!	「MOVIE TEST」が出現する
!OP3NSNDT3ST!	「SOUND TEST」が出現する
DONTN33DMON3Y	「BOSS MODE」が出現する

MOVIE TEST



↑オプションでRを押すとメニューが切り替わってテストができるようになる

↓ボスバトルでは、延々とボスと戦い続ける。タイトルメニューで選択可能だ

ボス戦ONLY!

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を性格に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先

〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOK

Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ビーチスパイ大作戦
❷スパンコール水着を入手
ビーチバレーのボールに偽装されているマイクロチップをジョニーに渡すイベントが発生している途中、パラソル付近でスイカ割をしている男女にスパイドリルスパイクを25発連続で叩き込むと、スパンコール水着が手に入る。
❸〒102−0083
東京都○○区○○町1-1-1
人交瀬賀P.N.スパイ大作
電話00-0000-000

新コーナー 大募集ドリームプレイ

新コーナー発足!!　今、Nintendo DREAMでは君たちのやりこみの成果を募集中だ!!　自分にしかできないミラクルなプレイや、誰もが思いもよらない、ゲーム本筋とはまったく違った遊び方、こんなプレイの仕方は自分以外にする人はいないだろうと思える状態などを送ってくれ!　応募方法は、その状況がわかるように、画面を写真にとるか、シーンを丸ごとビデオで撮影して送ってネ。送り先は上記ドリテクと同じで、コーナー名を「ドリプレ」係にすればOkだ。原則として投稿は返却できないので、間違ってもメモリーカードやソフトを送ってこないように!!

例1 ピクミン
9日犠牲者0クリア／ビデオ

「見てのとおり、最速かつ最低限の犠牲によって、見事脱出をはたしましたぞ—」
ピクミンを増やすのは最低限にして、流れるような操作で同時に複数のパーツを運ばせつつも、ピクミンを死なさない、完璧な計算と、テクニカルな操作がすばらしいプレイだ！　ピクミンの攻略本を作ったチームからのコメントは「攻略本を作る時にいて欲しかったよ…」でした。

例2 パワプロ君ポケット3
最強の戦闘ロボ／写真

「野球のことはすっぱり忘れて、戦闘用のサイボーグを作ってみました。でも、すでに水漏れ2回おこっているのでもうすぐゲームオーバーです」
野球に関係するパーツはサッパリないのに、対人ミサイル、対ロボミサイルと武装は充実。迷うことなく原子炉装備なのは、ある意味突き抜けたものを感じる…。野球スキルがサッパリないのもイカスぜ!!

はみテクの殿堂
最近は公式ホームページでの隠し要素公開も多い。インターネットに接続できるなら、買ったソフトのホームページを探してみよう

©SEGA-AM2／SEGA,2001,2002 Produced under the authority of The Procter&Gamble Comtany,owner of the trademark of "PRINGLES and character design©WOW ENTERTAINMENT INC.／SEGA CORPORATION,2002

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!

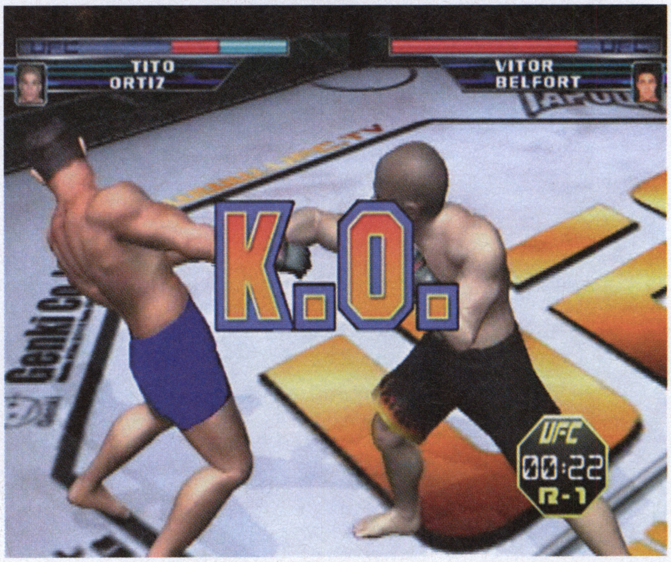
UFC 2 TAPOUT FINAL SPEC.

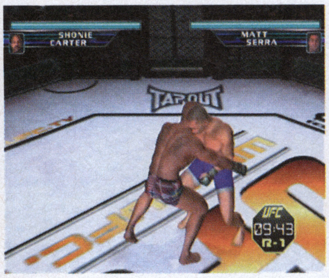
ニンテンドーゲームキューブ

発売元	カプコン	ジャンル	バーリ・トゥード
発売日	9月予定	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	メモリーカード59	5ブロック必要

八角形の戦場、オクタゴンで死闘が展開する!

UFC（アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ）とは、1993年から開催され続けている格闘大会のことである。バーリ・トゥード（ポルトガル語で「何でもあり」を意味する）という格闘スタイルで、ルールによる制約がほとんどない究極の格闘大会だ。オクタゴンと呼ばれる八角形のリングは金網で囲まれており、場外乱闘はもちろんロープに逃げることもできない。タップアウト（関節技によるギブアップ）かノックアウトで雌雄を決する（ただし時間内に勝負がつかない場合は判定）。



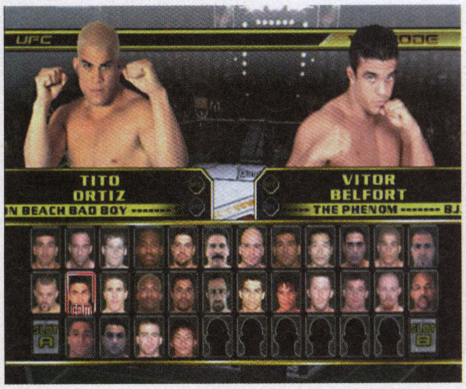


↑打撃もOKなら、グラウンドに持ち込んでの関節技もあり。「何でもあり」のバーリ・トゥード

↑試合は金網で囲われた八角形のリング、オクタゴンで行われる。逃げることは許されないのだ

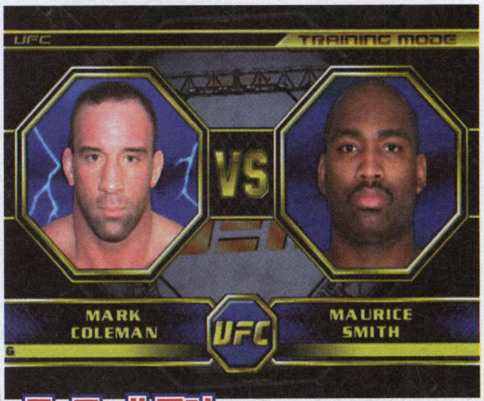
リコ・ロドリゲス、マット・セラなど、話題の選手が続々参戦! 総勢28人。

実際にUFCで活躍している選手たち28人が実名で登場する。PS2版、Xbox版にはいなかった、新規参入の選手も登場。『UFC2』の完成型なのだ。



➡新規参入のリコロドリゲスがジョシュに組かかる!

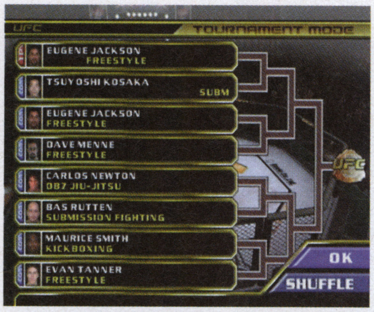
⬅宇野 薫選手の入場シーン。グラフィックも完成型だ



マーク・コールマン VS. モーリス・スミス

繊細な選手の動きと息が詰まる究極の臨場感

落とすか落とされるか。一瞬のスキが命取りとなるバーリ・トゥードの行き詰まる攻防戦がココにある。打撃、そしてサブミッションの応酬を堪能せよ!



←実際のUFCのようにベルトをかけたトーナメント戦が楽しめるモード。1試合目で体力を使いすぎると、2試合目以降が辛くなる

↑駆け引きと技の読み合いが重要となるグラウンドの攻防

↑バックマウントを取るジョニー・カーター。かなり有利だ

↑カーロス・ニュートンの肘がヒット。耐えられるか?

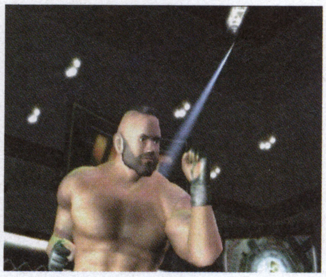
↑間接の取り合い。読み負けすることは勝負でも負けも意味する

↑リング上で大の字なる宇野薫。有名なパフォーマンスだ

なんと『ストII』シリーズから E・本田とザンギエフも参戦だ!!

なんとこのゲームには、実在の選手以外の隠しキャラクターも登場するようだ。そのキャラとは『ストII』シリーズでおなじみの「E・本田」と「ザンギエフ」。彼らの活躍もぜひ見てみたいものだ。

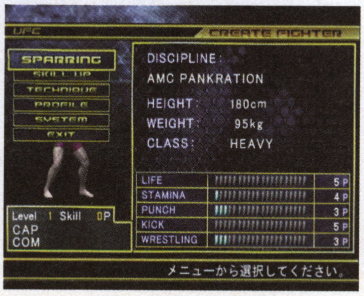
↑相撲レスラーのE・本田。百裂張り手はあるのか?



↑ロシア出身の赤きサイクロン、ザンギエフも登場

選手エディットモードも搭載

本作には選手エディットモードも搭載されている。自分だけのオリジナルの選手を作成し、様々なミッションをこなすことで、パンチ力、キック力などのパラメータが上がっていくのだ。自分流の最強選手を作り上げ、UFCチャンピオンをめざそう。



←さまざまなミッションをこなすことで、パラメータ値を上げていくのだ

ティト・オーティス(アメリカ チーム・パニッシュメント)

'75年1月23日生/187.9cm/STYLE:サブミッション

大胆不敵な言動などから、ニックネームは「バッド・ボーイ」。高校時代からレスリングに取り組み、UFCでは97年の大会から参加。

現在アメリカで最も人気の高いMMA界の大スターにして顔的存在。

チャンピオン、ティト・オーティスの最大にして最強のライバル。

カーウソン・グレイシー仕込みの柔術と高いボクシング技術を身に付け、「超新星」の異名を持つ。第12回UFCヘビー級の王者でもある。

ビクトー・ベウフォート(ブラジル ブラジリアン・トップ・チーム)

'78年4月1日生/182.8cm/STYLE:ブラジリアン柔術、ボクシング

©2002 Crave.Under licence from Zuffa,LLC.Published and distributed by Capcom under license from Crave.

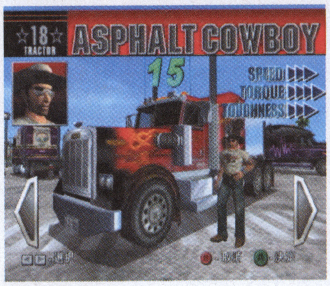
18WHEELER™

ニンテンドーゲームキューブ

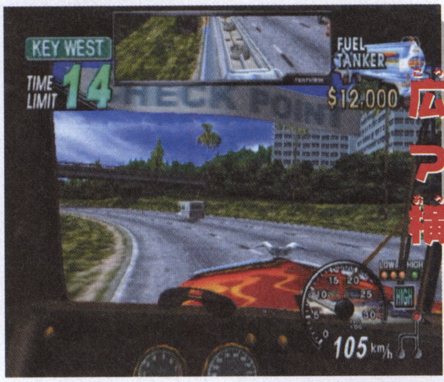
発売元	セガ	ジャンル	レース
発売日	9月12日	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	メモリーカード	未定

18輪トレーラーの迫力を再現したレースゲーム

アーケードやドリームキャストで人気を博した異色のレースゲームがGCに登場。アメリカでは憧れの的である18輪トレーラーを操り、急な幅寄せや無理な割り込み、荷物を落としてくるなど、激しい妨害を仕掛けてくるライバルトレーラーと激しく車体をぶつけ合いながら、ニューヨークからサンフランシスコを目指して爆走しよう。



↑選択できるトラックヘッドは5種類（うち1種類は隠しマシン）。このトラックヘッドにいろいろなトレーラーを接続するのだ


↓ステージ中には分岐点もあり、ショートカットも可能だ。少し距離はあるけど平穏な道か、距離は短いけどカーブの多い道か、どっちを選ぶ？

広大なアメリカ大陸を横断!!

←ニューヨークを出発してサンフランシスコまで、アメリカ大陸を横断するまでの道のりは全4ステージで構成されている

←ライバルトレーラーと激しいデッドヒート。でも、ほかの車にぶつかると、ゴールしたときにもらえる報酬が減ってしまうぞ

14000ccのエンジンが吼える!!

↑ゴールすると、走行中の内容に応じて報酬をもらえる。その金額によって、チューニングエンジンなどパワーアップアイテムを入手できるのだ

コンシューマならではの多彩なモードを遊び尽くそう

通常のアーケード版の完全移植となるアーケードモードはもちろん、コンシューマのために用意されたオリジナルモードもあるぞ。ちなみに、ここに紹介している3つのモードとアーケードモードで出したスコアはメモリーカードに記録され、レコードモードで確認することも可能だ。

←モードによって楽しみが異なる

スコアアタック

制限時間内にコースを3周して、ボーナスカーを破壊しながらハイスコアを目指すモード。一緒に走る一般車に当たらないように、そしてライバルトレーラーの妨害をかいくぐって走ろう。全4ステージ構成で、到着までの獲得金額をなるべく減らさないように走ろう！

↑せまいコースの中には一般車も走っている。当たってしまうとスコアが減ってしまうぞ

↑ライバルトレーラーが落とすコンテナやボーナス車を破壊すればスコアアップだ

パーキング

制限時間内に5ヵ所の車庫に順番に駐車していくモードで、繊細なドライビングテクニックが必要となる。4ステージをクリアすると新たに2つの隠しステージが出現するぞ。

↑せまい道には障害物がいっぱい。当たるとタイムが減っていくので注意しながら運転

↑緑色のラインが駐車ポイント。この中にトレーラーをうまく停車させる必要がある

バーサス

画面を上下2分割しての2人対戦モード。ゴールしたときの総合的なスコアによって勝負が決まるので、ただ相手より先にゴールするだけでなく、走りかたも重要なのだ。

↑画面を上下2分割しての対戦プレイ。ちなみに、このモードでの視点変更はできない

↑先にゴールするだけでなく、レース中にたくさんボーナスを獲得することも大事だ

NEW SOFT FLASH!!

 OriginalGame © SEGA,1999 © SEGA/CRI,2000

ズーキューブ

GBアドバンス

発売元	アクレイム・ジャパン	ジャンル	パズル
発売日	9月12日	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

単純だけど奥が深い3Dアクションパズル

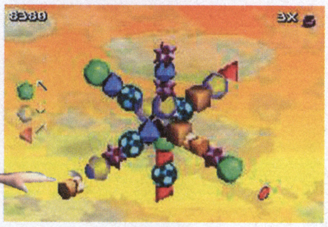
画面中央の「方舟」を回転させて、6方向から集まってくる動物をペアにして消していくという、ユニークでアクション性豊かな3Dパズルゲーム。単純明快で覚えやすいルールながら、瞬時の判断力と反射神経も必要となり、遊びこむほどにハマっていく奥の深さが存在する。

単純だけど奥が深い3Dアクションパズル

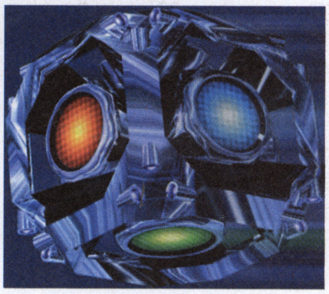
動物好きの少年、エイオの仕事は、絶滅の危機にある動物たちを方舟で救助、生存可能な地区に移住させること。しかし、ある日、方舟のシステムが故障、動物の分類システムが暴走してしまう。そのため、エイオは手動で方舟を動かし、動物を分類することに…。

絶滅の危機にある動物たちを方舟で救い出すのだ!!

↑このゲームの主人公で動物が大好きな少年。絶滅の危機にある動物たちを救助して、ほかの地区に移住させることを仕事としている

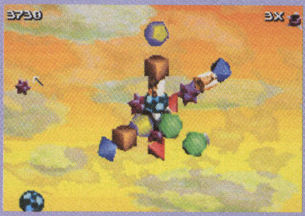


↑周囲からはドンドン動物が集まってくる。同じ動物がペアになるように操作していくのだ



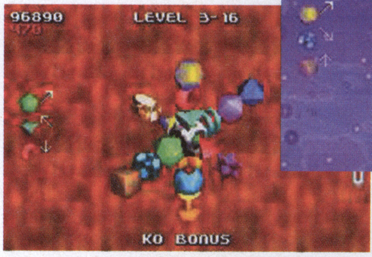
↑プレイヤーが操る「方舟」。本来は自動的に動物を回収、分類してくれるハズだったがシステムが暴走。手動で動かすことになった…

↑エイオが乗る宇宙船。この宇宙船でいくつもの地区に移動、動物を保護しているのだ



↑方舟が無作為にどんどん動物を集めてくる。このままでは無茶苦茶なペアになってしまう

→方舟を回転させるだけではなく、ストックしたカプセルを並べ替えるなど、さまざまなテクニックを使用して消していくのだ



←方舟は上下左右、内外に回転させることが可能。集まってくる動物のカプセルに合わせて回転させて、同じペアになるように調整しよう

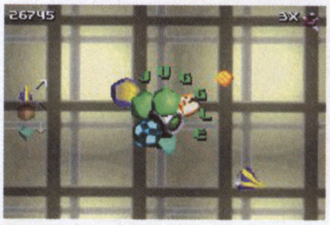
←集まってくる動物は完全にランダム。決まった攻略法がなく、いつでも真剣勝負だ

↑ピンチになってもヘルプキューブなどの救済措置もある。うまく使うことでピンチを乗り切ることも

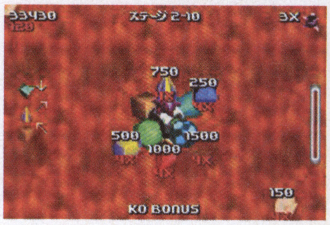
回収される動物たちをペアにして救出しよう

→↑立方体の1面には動物を5匹までしかストックできない。それ以上ストックしてしまうとシステムが暴走してゲームオーバーとなってしまうぞ

方舟を回転させて6方向からくる動物たちを分類



↑カプセル回収の速度を上げることもできる。素早く回収することも大事なのだ



↑連鎖でカプセルを消すなど、テクニックも豊富。もちろん得点も上がっていくぞ

©PUZZLEKINGS LLP. ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTS ZOOCUBE(TM)
©&TM 2002 PUZZLEKINGS LLP. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY PUZZLEKINGS LLP. ALL RIGHTS RESERVED.
©ACCLAIM ®&© 2002 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED BY ACCLAIM. PUBLISHED BY ACCLAIM JAPAN LTD.

なかよし幼稚園

GBアドバンス

発売元	TDKコア	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	10月4日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

保母さんになって園児たちを育む育成シミュレーション

プレイヤーは「なかよし幼稚園」の保母さんになり、園児や動物たちと卒園までの3年間を過ごしていく育成シミュレーション。個性豊かな園児たちを優しく見守りながら、みんなに慕われる先生になろう。

幼稚園の先生になっちゃおう!

➡幼稚園の先生になりきって、園児たちと3年間を楽しく過ごそう。園児たちへの接しかたによって、彼らの未来に影響を与えることになるぞ

⬆幼稚園の教室。園児たちにはそれぞれ個性があり、それぞれ異なる行動をするのだ

⬆幼稚園の中には遊技室や動物たちの小屋など、さまざまな施設があり、イベントも発生する

⬆平日5日、休日2日をカレンダー上で設定してプレイヤーの行動を決める。平日はもちろん、休日にもイベントが満載されているぞ

⬆先生の部屋もある。園児たちとの触れ合いも重要だが、先生の恋愛や町の人たちとのイベントなど、先生のプライベートでの行動も重要

⬅幼稚園での生活は午前と午後。そこで運動やお絵描きなどのミニゲームがランダムで発生、園児を参加させてパラメータを上げていくのだ

⬇園児たちはさまざまなトラブルを巻き起こすので、状況に応じて対処していこう。そして仲良くなっていけば、メッセージをもらえることも。

子供たちの未来は先生のガンバリしだい

極 麻雀DXⅡ ~THE 4th MONDO21 Cup Competition~

ニンテンドーゲームキューブ

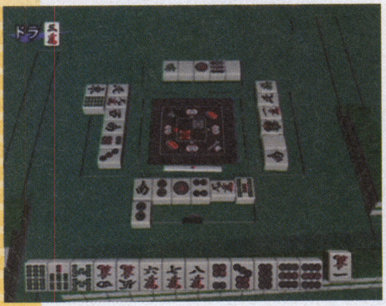
発売元	アテナ	ジャンル	麻雀
発売日	8月9日	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	6ブロック

MONDO21杯の優勝を目指せ!!

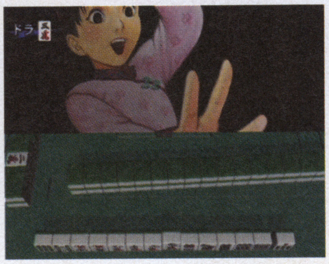
著名で人気、実力ともにトップクラスのプロ雀士16人が実名で登場、彼らとイカサマなしの真剣勝負ができる麻雀ゲームだ。プレイヤーは「第4回MONDO21杯」に17人目の雀士として予選から参加、ほかのプロ雀士たちと半荘50回戦以上を戦って優勝を目指すことが目的となる。全戦においてハイレベルな麻雀を楽しめるぞ。

⬆プロ雀士たちはすべて実名。ゲーム中にも実写ムービーで登場し、真剣勝負の雰囲気が伝わってくるぞ

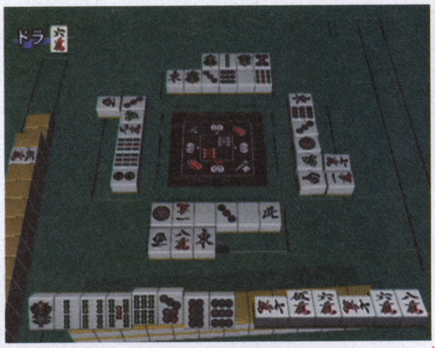
➡プレイヤーの分身となるキャラクターを作ってトーナメントに参加

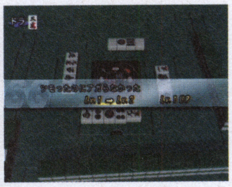


⬆人気のプロ雀士たちとの真剣勝負が楽しめる。いっさいのイカサマはなし! 本当の実力だけで名人たちと戦い抜くことになるのだ

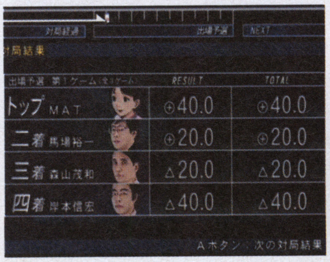


⬆鳴いたときなどにはビジュアルが挿入される





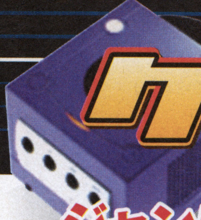
⬅⬆プレイヤーにはレベルがあり、対戦に勝つことはもちろん、さまざまな方法によって上がっていくぞ。レベルが上がるとハンデやルールなどが追加されていく



プロ雀士たちと真剣勝負!!

⬆➡出場予選から始まり1次予選、2次予選など、長い予選を勝ち抜くことで決勝戦まで到達することができる。優勝までは半荘50回戦以上! 実力のあるプロ雀士たちを相手に、自分の実力だけで勝ち抜かなければならないのだ

© TDKコア 2002
© 2002 Athena ALL RIGHTS RESERVED



ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

ZOIDS VS.
トミー／8月9日／6800円
10ブロック／アクション

玩具のゾイドに先駆けて、新ソ…「ゴジュラスギガ」がゲームに登場することが判明。

タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

ジャンルの色分けと見方
- ACT ＝アクション
- RPG ＝ロールプレイング
- ADV ＝アドベンチャー
- SLG ＝シミュレーション
- SHT ＝シューティング
- RAC ＝レース
- SPT ＝スポーツ
- PUZ ＝パズル
- TAB ＝テーブル
- ETC ＝その他

ZOIDS VS.
トミー／8月未定／6800円
10ブロック／アクション

残念ながらちょっとだけ発売が延期に。夏休み中には発売されるので、もう少しの辛抱。

スターフォックスアドベンチャー
任天堂／9月27日／6800円
ブロック数未定／アクション

いよいよ発売日も決定！　本誌連載のコミックも絶好調で、期待度120%アップだ。

ハリー・ポッターと秘密の部屋
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

11月に公開される大ヒット映画の第2弾が、ほぼ同時期にゲームでも遊べてしまうのだ。

スーパーモンキーボール2
セガ／今秋／価格未定
ブロック数未定／アクション

パーティゲームなどがぐっとボリュームアップした『2』。発売日も今秋とちょっと具体的に。

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～
バンダイ／今秋／価格未定
ブロック数未定／アクション

原作では万太郎VSケビンマスクの熱戦がまだ展開中。ゲームでもこの戦いが再現できそう。

From TV animation ONE PIECE（仮称）
バンダイ／今秋／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

「ワンピース」がいいよいよGCに登場。詳細は不明だが、対戦型のアクションのようだ。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／12月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

GCでは、マリオどころかルイージにも先を越されたワリオ。GCでの巻き返しに注目だ。

ソニック　メガコレクション
セガ／2002年末／価格未定
ブロック数未定／アクション

メガドライブのシリーズ5作品に加え、ジェネシス発売の2作品も収録されることが判明。

Roll-o-Rama（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

『コロコロカービィ2』からタイトルが変更。ゲーム内容などの詳細は不明だ。続報を待て！

ソウルキャリバーII（仮称）
ナムコ／2003年1月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

業務用版はすでに稼働中。GC版の発売はまだ先なので、まずはアーケードで楽しもう。

ソニックアドベンチャー1
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

相変わらず詳細は不明。まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ファンタシースターオンライン　エピソード1&2
セガ／9月12日／6800円
21～25ブロック／RPG

発売まであと1ヵ月。今号の特報では新ボスなどGC版オリジナル要素が明らかになった。

ゼルダの伝説GC（仮称）
任天堂／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

やっぱり『ゼルダ』がないと、任天堂ハードとしては「画龍点睛を欠く」って感じかな。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』がPS2で発表に。このGC版オリジナル『テイルズ』との関係はいかに？

新RPG（仮称）
ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

ゴールド☆マウンテン
フロム・ソフトウェア／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

発売日が来年へと大幅に延期。残念だけど、フロム・ソフトウェアの作りこみに期待しよう。

エターナルアルカディア　レジェンド
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

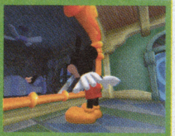
今号の特報で、画面写真が初公開。GC版オリジナル要素も多そうで、これは期待できそう。

GIFTPIA（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

ミッキーマウスの不思議な鏡
任天堂／8月9日／6800円
3ブロック／アドベンチャー



いよいよ発売に。ミッキーマウスをうまく導いて、不思議な鏡の世界を冒険しよう。

●ハミ出しのカタログ●

学生の皆さんは夏休み真っ只中ですね。外で遊ぶ機会も多いと思うけど、日射病や脱水症状にはくれぐれも注意！　のどが乾く前にこまめに水分を補給するのが基本だよ！

©1983-2002 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO·MBS·JRK／©2001 Nintendo/RARE Rareware logo is trademark of Rare／©ゆでたまご/集英社・東映アニメーション・TV東京 ©BANDAI 2002／©2002 Nintendo／©ナムコ／©AMUSEMENT VISION,LTD/SEGA,2001,2002／©SEGA CORPORATION/ESP ©2002 ESP/STING／©SONICTEAM／SEGA, 2000, 2002／©2001 FromSoftware,Inc／©2001 Disney. All right Licensed Nintendo／©2001Nintendo Game developed by Silicon Knights Inc.／©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.／©CAPCOM CO., LTD. 1998, 2000 ALL RIGHTS RESERVED.／©CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED.／©CAPCOM CO., LTD. 2000, 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©Original Game©SEGA,1999©SEGA/CRI 2000／©1998-2002 CRITERION SOFTWARE LTD. GRAND HEAT is a Trademark of SEGA CORPORATION. Published by SEGA CORPORATION. Developed by CRITERION SOFTWARE LTD.SEGA is a registered Trademark of Sega Corporation.／©KONAMI&Konami Computer Entertainment Osaka "WTA Tour Tennis Pro

●ハミ出しのカタログ●

今号初登場のタイトルは1本。アイドス・インタラクティブの『わいわいゴルフ』だ。発売は『マリオゴルフGC』より早そうなので、これがGC初のゴルフものになりそう。

エターナルダークネス 招かれた13人

任天堂／10月未定／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー

時空を超えたアドベンチャー。今号も情報なしだが、10月発売ならそろそろ動きがありそう。

バイオハザード0

カプコン／今秋／価格未定
11ブロック／アドベンチャー

操作キャラを切り替えて進む「ザッピング」が新登場。これまで以上に頭を使いそうだ。

バットマン ダークトゥモロー

ケムコ／今冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

3Dのアクションアドベンチャーとのこと。海外での評判は上々なので、注目しておきたい。

バイオハザード2

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

画面はN64版のものです

『バイオ』シリーズの成功を決定づけた不朽の名作。PS版の完全移植としてGCでよみがえる。

バイオハザード3 LAST ESCAPE

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

画面はDC版のものです

ミニゲーム『マーシナリーズ』の熱かった『3』。『2』同様にPS版からの完全移植作品となる。

バイオハザード4（仮称）

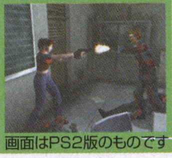
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。システムは？主人公は？とにかく気になる。

バイオハザード－コード：ベロニカ完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

キャプテン翼～黄金世代への挑戦～

コナミ／9月未定／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

スポーツゲームかと思いきや、ジャンルはシミュレーション。どんなシステムなのだろうか？

メトロイドプライム（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／シューティング

3D視点に生まれ変わったメトロイド。E3で一番人気だったその魅力は？ 情報が待ち遠しい。

スターフォックス（仮称）

ナムコ／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

スターフォックスと『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

18WHEELER

セガ／9月12日／5800円
ブロック数未定／レース

今号の新作フラッシュでGC版の画面写真も公開。ド迫力のドライビングがGCでも楽しめる。

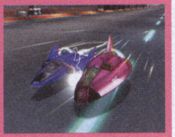
グランド・ヒート

セガ／9月19日／6800円
ブロック数未定／レース

スリリングなドライビングでポイントが溜まる異色のレースゲー。ヘタウマな運転がベスト？

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／2002年末／価格未定
ブロック数未定／レース



スターフォックスがナムコなら、こちらはセガが開発。アーケード版にも期待したいところ。

峠バトル（仮称）

元気／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

『首都高バトル』で名高い元気のタイトル。情報はないが、ファンは気になるところ。

3Dレースゲーム（仮称）

ナムコ／2003年3月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

そういえば、GCは正統派のレースゲームがない。そういう点からも注目したいタイトルだ。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが初のGCタイトルを発表。同社の看板タイトル、GTシリーズを投入だ。

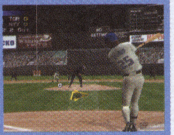
ドンキーコングレーシング（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

発売日未定がすっかり指定席になってしまったドンキー。そろそろ新情報が出ないかな～。

オールスターベースボール2003

アクレイムジャパン／8月8日／5800円
59ブロック／スポーツ



現実のメジャーはストライキ問題で大揺れ。そんなモヤモヤはゲームで吹き飛ばそう!?

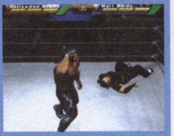
WTAツアーテニス プロエディション

コナミ／8月29日／6800円
ブロック数未定／スポーツ

先日のウィンブルドンで活躍したセレナ・ウィリアムズを筆頭に、20選手が実名で登場！

レッスルマニアX8

ユークス／9月6日／6800円
14ブロック／スポーツ



なんと、本作ではストーンコールドも健在！ハルク・ホーガンとの夢の対決も実現可能だ！

ディズニースポーツ：スケートボーディング

コナミ／9月19日／6800円
3ブロック／スポーツ

NOW MAKING

発売日は決定したが、なかなか新情報が出ず。スポーツものに定評のあるコナミの手腕に期待。

セガサッカースラム

セガ／9月26日／5800円
5ブロック／スポーツ

ルール無用のサッカーゲームがGCに登場！少林サッカーも真っ青？のバトルを楽しもう。

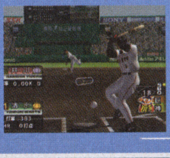
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.

カプコン／9月未定／価格未定
5ブロック／スポーツ

リコ・ロドリゲス、マット・セラに加え、『ストII』からザンギエフとE.本田も新規参戦！

THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）

コナミ／10月1日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



『パワプロ』とは一閃を画したリアル路線。テレビさながらの臨場感が味わえそうだ。

Evolution® is an Officially Licensed Product of WTA Tour, INC. Produced by Konami Computer Entertainment Osaka,Inc. ／©ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTS ALL-STAR BASEBALL™2003 DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS AUSTIN. MAJOR LEAGUE BASEBALL AND HALL OF FAME TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH PERMISSION OF MAJOR LEAGUE BASEBALL PROPERTIES,INC.AND THENATIONAL BASEBALL HALL OF FAME,RESPECTIVELY VISIT THE OFFICIAL WEBSITE AT MLB.COM.©MLBPA OFFICIAL LICENSE-MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ASSOCIATION.VISIT THE PLAYERS CHOICE ON THE WEB AT WWW.BIGLEAGUER.COM. ©2002 DONRUSS TRADING CARD CO.ARLINGTON,TX 76011-6333-PRINTED IN USA. ALL-STAR BASEBALL™AND ACCLAIM™&©2002 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC. ALL RIGHTS RESERVED.DEBELOPED BY ACCLAIM STUDIOS AUSTIN. PUBLISHED BY ACCLAIM JAPAN LTD.／©SEGA CORPORATION, 2002/The names of all World Wrestling Entertainment, Inc. televised and live

わいわいゴルフ

アイドス・インタラクティブ／11月28日／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

GCにオリジナルの新作ゴルフが登場。Cスティックを活用したスイング操作が特徴とか。

マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～

コナミ／今秋／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

筋肉番付の後継番組「マッスルちゃんぴよん」をいきなりゲーム化。どんな内容になるかな？

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

GBA版はすでに発売中。後発となるGC版が高機能をどのように活かすか、注目したいところ。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

ディズニーのキャラクターはバスケットボールもしちゃいます。派手なプレイが楽しめそうだ。

NBAライブ2003

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

2003年版が早くも発表。発売は冬なので、来期のNBAシーズン開幕ごろには遊べるかな？

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

E3でもビデオ出典だったので、発売はまだ先かな？ GCならではのグラフィックに期待。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

タイトルに「GC」の2文字が追加された。ということは、もしかしてGBA版が出る布石か？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

こちらも「GC」の2文字が追加。64とGBの例があるだけに、こちらもGBA版があるのかも？

エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!

ケムコ／9月27日／5800円
4ブロック／パズル

発売日がさらに2週間延期に。ちょっとヤキモキさせられたけど、これで確定のようだ。

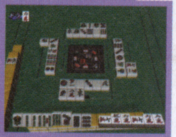
ミスタードリラー ドリルランド

ナムコ／11月未定／価格未定
ブロック数未定／パズル

なかなか情報の出ないGC版ドリラー。8月に発売されるGBA版とのリンクもできるようだ。

極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～

アテナ／8月9日／6800円
6ブロック／テーブル



実名プロ雀士が登場する『極』最新作がGCに登場。今号の新作フラッシュで紹介している。

永世名人Ⅵ

コナミ／9月26日／6800円
ブロック数未定／テーブル

意外にも、GCでは初となる将棋もの。N64ではハードと同時に発売されたんだけどね。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／11月未定／価格未定
11ブロック／テーブル

各機種で根強い人気の『ドカポン』がGCにも登場。RPG要素を加えたボードゲームなのだ。

マリオパーティ4（仮称）

任天堂／11月未定／価格未定
ブロック数未定／テーブル

タイトルが「GC」から「4」へ微妙に変更された。N64版『3』の正当な後継作ということか。

発売済みGCタイトルリスト

タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション				
スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
RPG				
RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
アドベンチャー				
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
シューティング				
スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース				
ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
スポーツ				
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年11月15日	6800円	29
SSXトリッキー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年12月27日	5800円	5
ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	5800円	10
NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年5月2日	5800円	49
実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
テーブル				
ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
その他				
どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

こうして見てみると、いつの間にやらセガのタイトルが9本も。任天堂に次ぐ多さだ。今号はインタビューから特報までセガ情報満載なので、チェックしておいた方がいいかも。

programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment, Inc. logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. ©2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.Game and Software ©2002 THQ/JAKKS Pacific LLC.Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC.Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co. and its logo are trademarks of Yuke's Co., Ltd.JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc.THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. ／©2002 Nintendo/CAMELOT／©2002, Kemco All rights reserved.／©Disney Enterprises, Inc.／©1995 2002KONAMI／©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON／©2002 Nintendo ©2002 HUDSON SOFT

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

GBA夏の主役の2冊お待たせしました!

すべてがここにある。

- 解きつくせ! マップ+攻略データで、どんな謎もすぐ解決!
- やりつくせ! 隠されたイベント&レアアイテムなど全てを網羅!
- 戦いつくせ! 能力アップの方法からモンスターデータまで詳細解説!

黄金の太陽 失われし時代

A5判288ページ 定価1300円

好評だった前作の攻略本の構成を元に、より見やすく、使いやすくするために再構成して製作した結果、288ページにも及ぶ極厚攻略本が完成しました。マップ、攻略データ、モンスターデータが必要な場面ですべて理解できるようなデザインになっています。

↑エナジーの使い方、パズル要素の解き方だけでなく、モンスターデータもマップページに同期して掲載。また大きな謎となる部分や仕掛け、ストーリー展開などは、マップとは別に文章立ての構成で解説しています

マップに対応した重要データ

調べたい情報がすべてここにある

従来の攻略本にありがちな「マップを見ながらゲームを進め、謎解き部分は別のページを見る」といった面倒な作業はさせません。攻略本の中で必要なデータを探し歩くことのない、自分のプレイにあったデータがすぐに読めるように構成しました。「システム解説」では前作からの流れを押さえ、各キャラクタの紹介、ジンやエナジーなどの一覧、キャラクタの上手な育て方を解説。肝心の「マップ攻略」では、フィールドマップを用いながら、ストーリー進行順に攻略していきます。

さくらももこのウキウキカーニバル

A5判96ページ 定価950円

このゲームは、クリアすること自体は時間をかければ、決して難しいことではありません。ただせっかくカーニバルの委員に選ばれたのなら、たくさんの人を呼んで盛大にやりたい！そんなことがかなうアドバイスがこの攻略本には載っています。

123人の住民をカーニバルに呼べる

華やかなカーニバルを開催するためには、できるだけ多くの参加者を招かないといけません。そのためには、招待できるカラータウンの住人を探すための情報を探すことが、このゲームではかなり重要な割合を占めます。そこでこの本では、招待できる住人とモンピーの全員、総勢123人を参加させることを目指し、その情報収集に必要なテクニックや「ミニパ」を使ったネットサーフィンのテクニックを伝授。さらに個々のHPの紹介を中心に構成し、親切丁寧に解説していきます。

住人とモンピーがすべてわかる

↑ゲーム中に登場するすべてのタウンの住人を完全網羅。お店を経営している住人は、そのお店のHPも紹介し、そのHPから行くとができるリンク先もバッチリ掲載。情報収集もかなり楽になる

2冊とも絶賛発売中

公式ホームページ http://www.n-kouryaku.com

新刊の攻略本が立ち読みできるほか、ウラ技満載の「広技苑」のオンライン検索も可能。今、一番知りたい情報がココにある!

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2002 Nintendo/CAMELOT ©Nintendo/SAKURA PRODUCTION

GAME BOY ADVANCE
いつでも、どこでも、
やりたい時にレースする。
...Play?
V-RALLY 3
2002.6.27
on sale 4,800円(税別)
●本格3Dレーシングをアドバンスで実現!
●バラエティに富んだ42コース!
●世界中を転戦するV-RALLYモード!
興奮のアクセル操作と緊張のハンドル操作でラリーの頂点を目指せ!
ATARI
GAME BOY ADVANCE ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。
インフォグラム ジャパン株式会社
〒108-0023 東京都港区芝浦2−17−4矢吹海運ビル7F TEL:03-5730-2202
©2002 Infogrames Europe SA ALL rights reserved. Developed by Eden Studios
ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidary of Infogrames Interactive Inc.
V-Rally® is a registered tradmark of infogrames Europe SA

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol.73
2002 9/6

次号は vol.74 8月21日(水)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

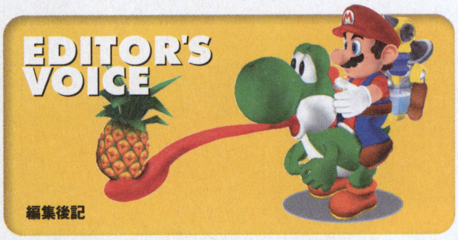
チラシの世界 #001
●1996年 NINTENDO64

NEXT MENU 次号予告

『マリオ』攻略続報&『スターフォックスADV』速報!

夏真っ盛りってわけで、みなさん『マリオサンシャイン』やってますか〜!? 次号では『スターフォックスADV』や『エターナルダークネス』など、秋の新作が早くも登場。恒例のインタビューでは、セガの有名クリエイターが再び! ますます元気なニンドリをお楽しみに〜!

※予告の内容等は変更される場合があります。



マリオのように、冒険心を持ってがんばることが大切だってことで、ついにやったぜ、月2回刊。最初の6日発行の、この記念すべき号を手に取り、買ってくださった読者さんに大感謝!これからもいろいろ冒険しますよん(サオヘン)

ローソンなどのコンビニでもニンドリを置くようになったので、仕事帰りに自宅近くのお店をチェックする習慣が。そういえば任天堂本社の真ん前にもローソンがある。任天堂の誰かが手に取ったニンドリ、ちょっといいかも(高島)

編集部のビルに屋上があることが判明。サオヘンと中植センセの3人で、東京の夜景を眺めながらちょっとだけ夕涼みをしてみた。神宮の花火大会はココで見れるかな(喋る岩2世さん、うなぎありがとう!:ケイ大佐)

北海道取材から帰って我が家に帰宅すると、3カ月になる次男の熱い視線が背中に。険しい表情で見つめるその目は、どう見ても「知らない人」を見ているような顔…。ああ、完全に忘れられてるのね…(トランセル)

「ゲームファンクラブを復活させて!」というご意見がいっぱい届いてます。現在、どんな形のコーナーにしようか編集部で考え中。文字でも参加できるようにするとか、カラーにするとか…。どうか期待しててね!(かややん)

暑い日が続きます。海にでも行きたいが仕事でそれどころではなし。代わりに『マリオサンシャイン』で南国気分を、というのも無理が。ああ、日がな一日伸びきって昼寝しているウチの猫がうらやましい(イガリン)

終電後も帰れるという理由で、最近、車で通勤することが多くなった。…が、会社は都心にあるため駐車料金がメチャ高!さきほど4時間ほど停めていたら2200円に。駐車料金だけで1日の通勤代の倍とは…(本ちゃん)

海外発売のGBAソフトに、気になるソフトが多い今日この頃。とくにポリゴンを使用したゲームの進歩がすばらしく、「え!?これが携帯ゲーム機で動くの!?」といったソフトが目白押し。近々、紹介予定です(中植)

ボクの夏消失イリュージョン!! 去年も同じこと言ったのはデジャブ1&2ということにして、マッスルとマリオ大攻略!! 私、アクション苦手なので、苦手な人でも安心な攻略本をつくるっす。買ってちょ(ハシモ)

軽い3D酔いの気があるらしく、その手のゲームの長時間プレイが苦手です。この夏だけでも『マリオ』に『ジョジョ』とそそるタイトルが目白押しなのに…。ゲームクリアできる日はいつになるやら?(岡ちゃんねる)

編集部へのおたよりのあて先は… 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は… 「ドリテクの殿堂」宛は:64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は:64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治
ディレクター 千種薫

STAFF
スタッフ
編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂/種市真澄
編集 嘉山直幸/五十嵐達雄
本多貴之/中植茂久
橋本慎也/岡本明徳
進行 湊博道
編集協力 北村光広/中谷至/松村浩次
松本亮/山口康広/鈴木和恵
尾関友詩(ユークラフト)
大渕豊/白石岳(アセンブル)

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA/佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール/ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 水口哲二/植田昌幸/守屋貴章
イラスト&コミック 中植茂久/記村隆鶴/美鈴秋
広告 林承徳/西島昱
工藤克俊/駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.73
2002年9月6日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
めでぃあっと
その銃は選ばれし者に寄生する。
キャラクターイラスト
有賀ヒトシ
■縦横スクロール型アクション
METALGUN SLINGER
メタルガン・スリンガー
自らの意志で撃ち手を選ぶという伝説の銃:メタルガン。
ひとりの少年が運命に導かれ、大いなる冒険が始まる。
9月27日発売予定!
予価:¥5,200(税別)
マルチメディアに広がるメタルガンの世界!
マンガ連載! 毎月27日発売の月刊ドラゴンジュニア好評連載中。
ラジオ放送! 文化放送「超機動放送アニゲマスター」内
「メタルガン・スリンガー おまかせBilly's Angel」
(毎週土曜日22:40〜22:50放送中)
テレビ放送! テレビ東京系列「GAME EX」内にて
30秒のCMと、番組内でゲームの紹介をしてます!
(毎週土曜日7:00〜7:30放送中)
初回購入者限定!
特製フィギュアプレゼント!!
※写真は試作品のため、実際の完成品とは若干異なります。
最新詳細情報はメタルガンスリンガー公式HPへ
漫画、ラジオ、主題歌などの関連情報も盛りだくさん!
http://www.metalgun.com/
PRIME 株式会社アットマーク デジタルメディア事業本部
〒135-0041 東京都江東区冬木11-17 イシマビル 7F TEL 03-3630-4842(平日11:00〜17:00) Email info@metalgun.com ホームページ http://www.atmk.co.jp/atmkmm/
© 2002 アットマーク / 開発・オープンセサミ / キャラクターイラスト・有賀ヒトシ GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
vol. 73
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年9月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第7巻第8号（通巻73号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
雑誌27101-9/6
©毎日コミュニケーションズ 2002/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
T1127101090491

Nintendo
ニンテンドードリーム
DREAM

vol.73

最速攻略！スーパーマリオサンシャイン

MYCOM
毎日コミュニケーションズ